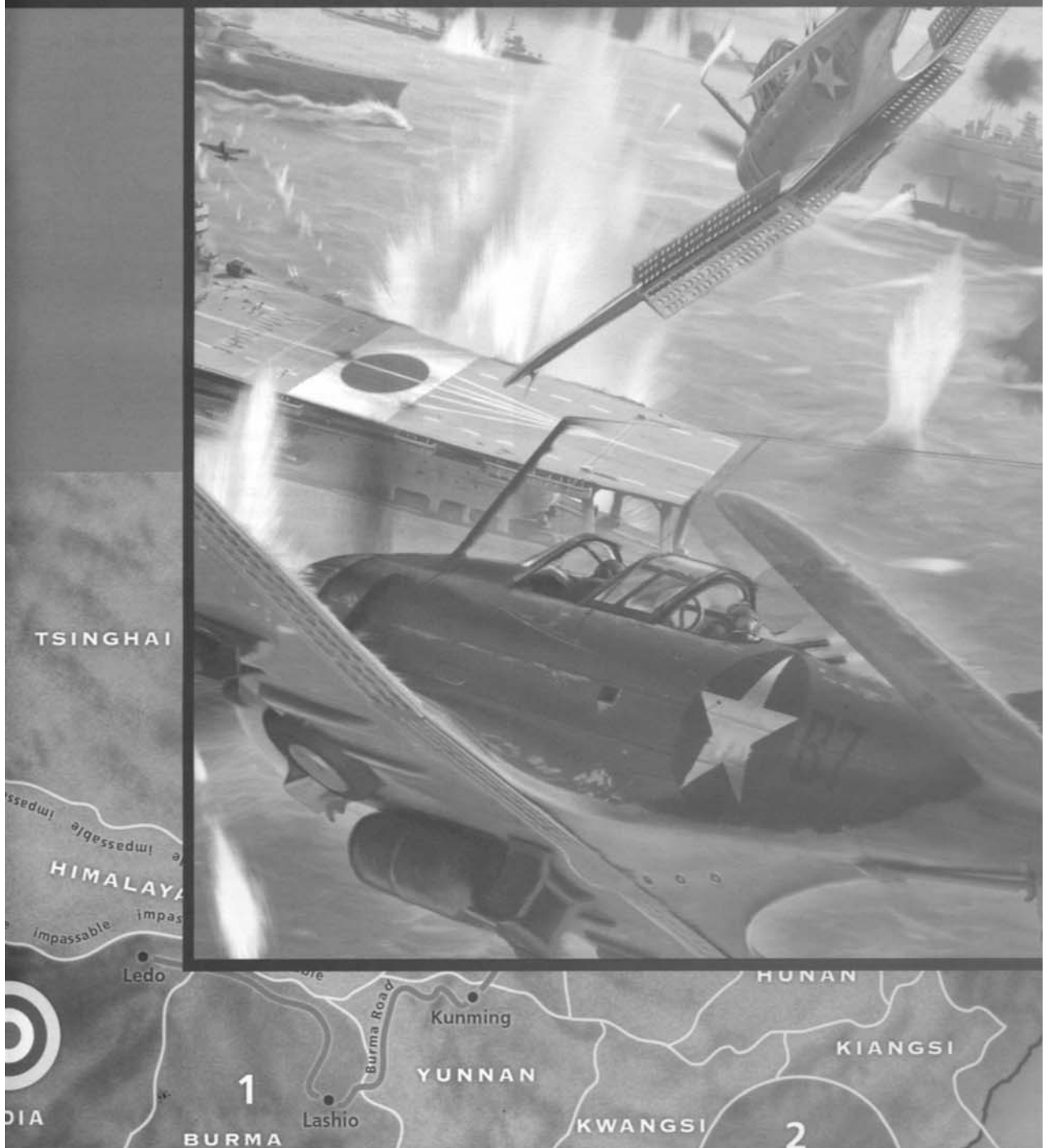




Manuale del giocatore

Axis & Allies[®] PACIFIC



Traduzione e realizzazione del Manuale Italiano a cura di Alberto Ronchi e Alessandro Doro

Axis & Allies[®] PACIFIC

MANUALE DI GIOCO

Giocatori: da 2 a 3

Età: 12 anni o più

Contenuto della scatola

1 Mappa di gioco
345 Miniature in plastica
Certificati di Produzione Industriale (IPC)
3 Carte di riferimento delle Nazioni
Segnalini di controllo delle Nazioni
Carte di produzione per Nazione
Carta di combattimento
Carte Task Force
12 Dadi
Segnalini di plastica rossi e grigi

DIFFERENZE RISPETTO AD *Axis & Allies*

Se avete già giocato ad *Axis & Allies* avete già familiarità con la maggior parte delle regole di questo gioco. Le principali differenze tra i due giochi sono:

1. I bombardieri in Missione Strategica di Bombardamento possono essere scortati dai caccia amici e attaccati da quelli nemici
2. Corazzate e sottomarini hanno nuove abilità
3. Esistono tre nuovi tipi di unità di combattimento: i marines, le cacciatorpediniere e l'artiglieria
4. Gli IPC alleati sono soggetti agli attacchi navali giapponesi
5. Non esiste il processo di sviluppo delle armi
6. L'ordine di gioco è differente
7. I caccia possono essere usati per creare delle Pattuglie Aeree (CAP)
8. Alcuni territori sono dotati di basi navali: questo beneficia le unità navali amiche che si muovono verso un'altra base navale
9. Alcuni territori sono dotati di basi aeree: questo beneficia le unità aeree amiche
10. Il Giappone ha un vantaggio negli attacchi durante il primo turno
11. Il Giappone può usare i Kamikaze

STRATEGIA: LE LINEE GENERALI

Il Giappone può vincere conquistando territori, specialmente le Indie Olandesi, e tenendoli abbastanza a lungo per accumulare i punti vittoria necessari. Il giocatore britannico deve difendere India e Australia, cercando contemporaneamente ogni opportunità di minacciare i territori giapponesi. Gli Alleati possono usare efficacemente i sottomarini per tagliare le rotte verso le Indie Olandesi. L'America deve agire rapidamente, per sfruttare bene la sua economia forte; tutti i tipi di unità belliche saranno necessari per sconfiggere il Giappone.

Durante il gioco scoprirete che dovete essere sia un buon stratega militare sia un eccellente economista; la vostra capacità di attaccare e l'intensità di questi attacchi saranno legati alla vostra pianificazione economica sia di acquisti che di unità belliche.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Selezionare una nazione.

Ci sono tre Potenze Mondiali nel gioco:

- Giappone
- Gran Bretagna, che controlla l'India e l'Australia
- USA, che controlla la Cina

Con 3 giocatori:

giocatore 1: Giappone

giocatore 2: Gran Bretagna (con India e Australia)

giocatore 3: USA (con Cina)

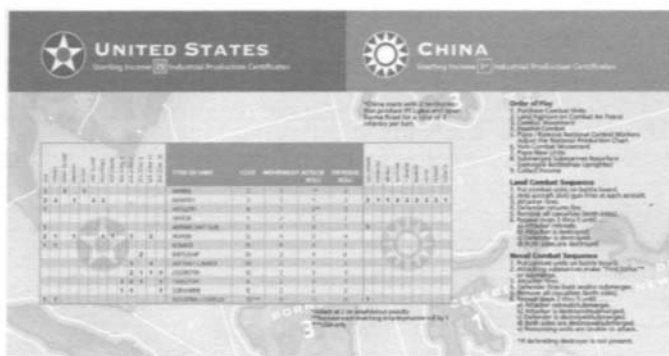
Con 2 giocatori:

giocatore 1: Giappone

giocatore 2: Gran Bretagna (con India e Australia) e USA (con Cina)

Nota: Quando nel manuale si userà la parola "nazione" ci si riferirà sempre ad una singola entità economica come l'India, l'Australia, la Cina o gli USA.

2. Distribuire la Carte di Riferimento Nazionali



Ogni nazione ha una scheda che offre un riferimento per la disposizione iniziale delle unità belliche e contiene le loro caratteristiche (movimento, costo, attacco e difesa). Vi è inserita inoltre la Sequenza delle Azioni durante un turno di gioco e le Sequenze per i Combattimenti, sia terrestri che navali.

3. Distribuire i Gettoni di Controllo Nazionale (NCM)

Staccate gli NCM dai fogli cartonati. Ogni nazione ha un simbolo diverso:



Gli NCM sono usati durante il gioco per mostrare quale nazione possiede i vari territori. Sono anche usati sulla Tabella della Produzione Nazionale per tenere traccia delle entrate di ogni nazione, che cambiano quando si conquistano o perdono territori.

4. Preparare la Tabella della Produzione Nazionale

NATIONAL PRODUCTION		43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31		
		44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	30		
1	80												56	29		
2	79												57	28		
3	78												58	27		
4	77												59	26		
5	76												60	25		
6	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	24
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
VICTORY POINTS FOR JAPAN		0	1	2	3	4	5	6	7	8						
		22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	

Porre un NCM per ogni nazione sullo spazio corrispondente alla produzione iniziale sulla Tabella della Produzione Nazionale (con l'eccezione della Cina).

Porre il segnalino relativo al Centro Convoglio Britannico sullo spazio corrispondente.



British Convoy

Porre un NCM giapponese sulla posizione "0" dei Punti Vittoria giapponesi e uno sulla posizione "6" dei Kamikaze.

Uno dei giocatori assumerà il ruolo di “segnapunti”. Egli dovrà gestire la TPN, ovvero dovrà modificare la posizione degli NCM per riflettere le variazioni alla produzione causate dal cambio di mano dei territori.

5. IPC (Denaro)

Il “segnapunti” ha anche il ruolo di “banchiere” degli IPC. Gli IPC servono a sostenere lo sforzo bellico di tutte le nazioni.

Capitale iniziale

All'inizio del primo turno, il banchiere dà ad ogni nazione un numero di IPC pari a quello indicato nella tabella qui di seguito.

NAZIONI	IPC
Stati Uniti	75
India	15
Australia	20
Giappone	19
Convogli Britannici.....	12

Gli IPC rimanenti sono in “banca”. Il capitale iniziale di ogni nazione si basa sul numero di zone che controlla. Ogni giocatore metterà i propri IPC vicino alla Carta di Riferimento Nazionale. Il giocatore britannico dovrà tenere gli IPC dell'India e dell'Australia separati.

Convogli Britannici

Il giocatore britannico riceve IPC anche dalle tre zone marine 15, 49 e 52, dette Centri Convogli. Questi 12 IPC vanno divisi tra l'India e l'Australia, a scelta del giocatore.

La Cina non raccoglie IPC, si veda a pag. 12 per i dettagli.

6. LA PLANCIA DI GIOCO

La Plancia di Gioco rappresenta il teatro del Pacifico al 7 Dicembre del 1941. I cinque centri economici principali sono identificati con i simboli del Giappone, India, Australia, Stati Uniti e Cina.

Colori

I colori dei territori e delle nazioni sono i seguenti.

La Cina è color beige

Il Giappone è color marrone

I territori cinesi sotto controllo giapponese all'inizio del gioco sono color marroni con un'icona cinese ombreggiata

L'India è color verde scuro
L'Australia è color verde chiaro
Le Indie Olandesi sono color viola chiaro e sono considerate parte dell'Australia
Gli Stati Uniti sono color blu

La mappa è divisa in territori terrestri e zone marine.

Zone marine

Ogni zona marina è identificata da un numero e i suoi confini sono segnati con linee bianche.

Rotte dei Convogli: Tredici zone marine contengono un'icona ombreggiata giapponese, indiana o americana e il nome di un territorio adiacente; rappresentano rotte di convogli e sono spiegate in dettaglio a pag. 29.

Centri Convogli: Cinque zone marine contengono l'immagine di un convoglio americano o britannico e rappresentano i molti convogli che portavano i rifornimenti attraverso l'Oceano Pacifico. Il numero che appare nei convogli rappresenta il valore in IPC dell'area. Possono essere attaccati dalle forze navali giapponesi, come spiegato a pag. 29.

Territori

I territori comprendono i territori terrestri, le isole e i gruppi di isole. Il numero che appare in molti territori rappresenta il valore in IPC dell'area.

Territori terrestri: i confini dei territori terrestri sono segnati con linee bianche.

Unione Sovietica e Himalaya: Questi territori, in color grigio, non possono essere ne sorvolati ne occupati.

Cina: Le forze Alleate possono muoversi liberamente nei territori cinesi.

Isole e gruppi di isole: Alcune zone marine contengono delle isole (alcune zone più di una), che possono contare come un territorio terrestre separato, cioè non sono parte della zona marina. In questo caso sono circondate da una linea bianca.

Esempio: la zona marina 25 contiene un gruppo di isole, le Marianne, e l'Isola di Guam. Sono entrambe un territorio separato perché circondate da una linea bianca.

Nota: I territori terrestri e le zone marine verranno anche chiamati "aree" e "spazi".

Basi navali e basi aeree

Alcuni territori contengono basi navali e/o basi aeree. Queste basi forniscono un vantaggio nel movimento delle unità amiche. Le basi aeree sono spiegate a pag. 16 e quelle navali a pag. 31.

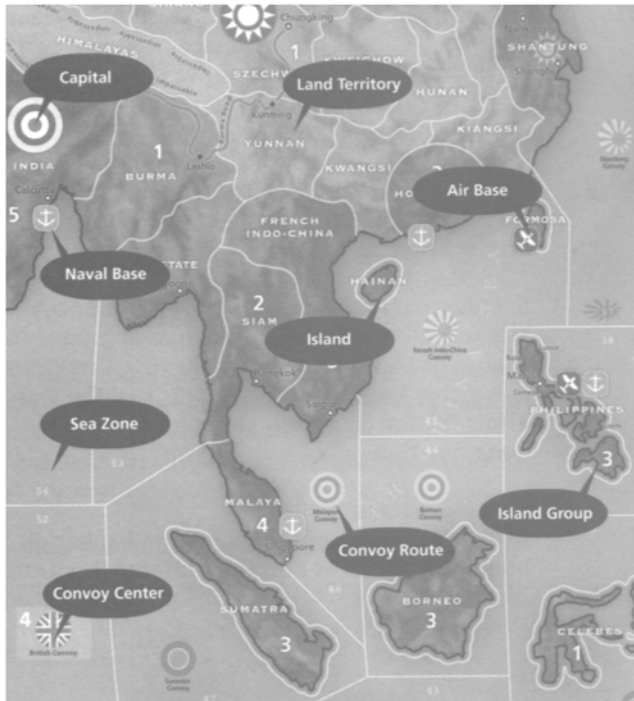


Diagramma 1. La plancia di gioco.

7. Le Unità Belliche

Ogni nazione/giocatore ha un colore diverso per le proprie Unità Belliche.
L'India e l'Australia (Gran Bretagna) hanno i pezzi di colore beige.
Gli USA hanno i pezzi di colore verde (i Marines sono verde scuro).
La Cina ha i pezzi di colore marrone.
Il Giappone ha i pezzi di colore rosso.

Nota: I cannoni antiaerei (AA) e i Complessi Industriali sono dello stesso colore per tutte le nazioni.

Tipo: ci sono tre tipi di unità belliche.

Unità terrestri: Fanteria, Marines, Unità Corazzate, Cannoni AA e Artiglieria

Unità aeree: Caccia e Bombardieri

Unità navali: Cacciatorpediniere, Navi Corazzate, Portaerei, Sottomarini e Trasporti

La descrizione dettagliata di ogni unità bellica è data nella sezione chiamata Unità Belliche a pagina 33 di questo manuale.

Unità Terrestri

Fanteria



Marines



Artiglieria

Alleati: 105mm Howitzer

Giappone: Modello 92 (1932) 70mm Howitzer



Unità Corazzate

Alleati: Sherman Tank

Giappone: Type 95 "Kyugo" Light Tank



Unità Antiaeree



Unità Navali

Portaerei

U.S.: Classe Wasp

Gran Bretagna: Classe Illustrious

Giappone: Classe Fubuki



Corazzata

U.S.: Classe Iowa

Gran Bretagna: Classe Royal Oak

Giappone: Classe Yamato



Cacciatorpediniere

Alleati: Classe Johnston

Giappone: Classe Fubuki



Sottomarini

Alleati: Classe Ray

Giappone: Classe I



Nave Trasporto

Alleati: Classe Liberty

Giappone: Classe Hakusan Maru



Unità Aeree

Bombardiere

U.S.: B-17

Gran Bretagna: Halifax

Giappone: Mitsubishi G4M2E 24J "Betty"



Caccia

U.S.: P-38 Lightning & Navy Hellcat

British Spitfire

Giappone: A6M Zero-Sen "Zero"



Complessi Industriali



8. Dadi

I dadi sono usati per attaccare e difendere nelle situazioni di combattimento, incluse le Missioni Strategiche di Bombardamento. Il tiro dei dadi verrà chiamato a volte "sparare".

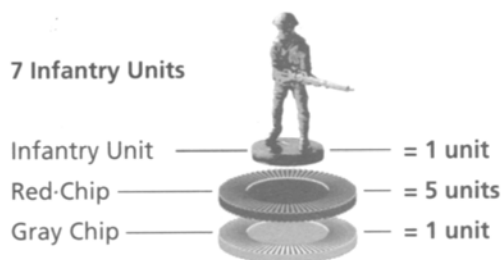
9. Gettoni di plastica

I gettoni di plastica sono usati per rappresentare unità belliche ed evitare di ammassare troppe miniature nello stesso territorio. Un gettone grigio rappresenta 1 unità e un gettone rosso ne rappresenta 5.

Esempio: Per mettere sette unità di fanteria su un territorio, si possono mettere un gettone rosso, uno grigio e un'unità di fanteria in cima alla pila.

Importante: Una pila di gettoni deve sempre avere in cima la miniatura corrispondente all'unità bellica che rappresenta.

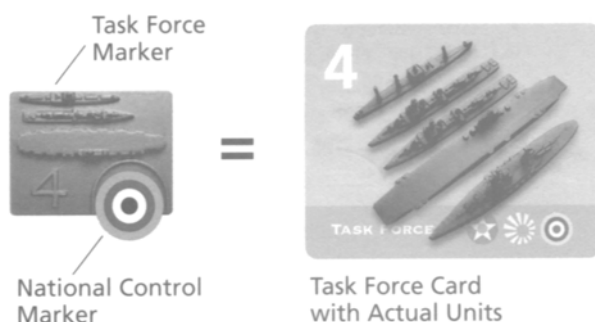
Diagramma 2. Uso dei gettoni



10. Segnalini e Carte Task Force

I segnalini e le carte Task Force sono usati per rappresentare unità belliche navali ed evitare di ammassare troppe miniature nella stessa zona navale. Nella zona navale viene posizionato un segnalino Task Force con un NCM della nazione che controlla le navi e le navi stesse vengono posizionate sulla carta Task Force che verrà tenuta vicino al giocatore. Se tutte le unità di una Task Force sono distrutte il segnalino verrà rimosso.

Diagramma 3. Segnalini Task Force



11. Posizionare le unità di partenza sulla plancia di gioco

Ogni giocatore esamina la sua Carta di Riferimento Nazionale dove può trovare il numero e il tipo di unità belliche da piazzare sui suoi territori all'inizio del gioco. Tutti i giocatori

piazzano tutte le loro unità in questa fase, se necessario usando i gettoni per risparmiare spazio. Qui sotto è riportata come esempio la CRN dell'India.

Diagramma 4. La Carta di Riferimento Nazionale

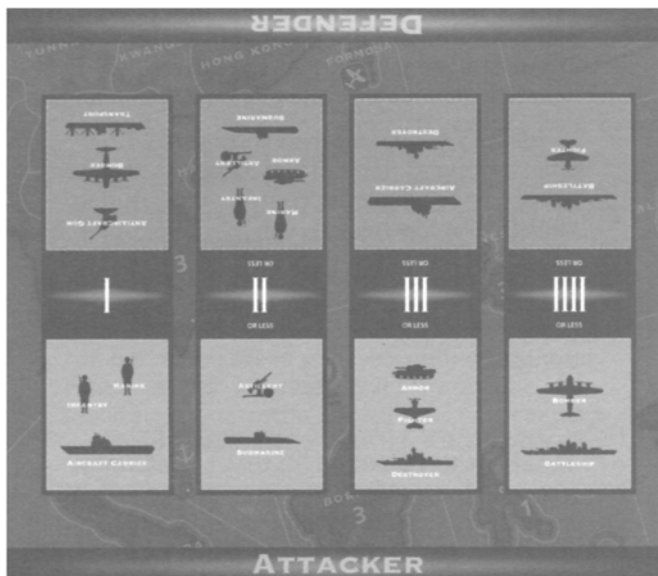
INDIA	BORNEO	BURMA	SHAN STATE	HONG KONG	MALAYA	QUEENSLAND	NEW SOUTH WALES	WESTERN AUSTRALIA	NORTHERN TERRITORY	NEW ZEALAND	PAPUA	NEW BRITAIN	CELEBES	JAVA	SUMATRA	SEA ZONE 13	SEA ZONE 27	SEA ZONE 29	SEA ZONE 30	SEA ZONE 43	SEA ZONE 46	SEA ZONE 50	TYPE OF UNIT	COST	MOVEMENT	ATTACK ROLL	DEFENSE ROLL
6	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1								INFANTRY	3	1	1	2
1		2				2					1												ARTILLERY	4	1	2*	2
																							ARMOR	5	2	3	2
1							1																ANTI-AIRCRAFT GUN	5	1	0	1
1					1	1	1		1					1									FIGHTER	12	4	3	4
																							BOMBER	15	6	4	1
																							BATTLESHIP	24	2	4	4
																							AIRCRAFT CARRIER	18	2	1	3
																		1	1	1	1		DESTROYER	12	2	3	3
																1	1	1	1				TRANSPORT	8	2	0	1
																							SUBMARINE	8	2	2	2
1							1																INDUSTRIAL COMPLEX	n/a	0	0	0

*Increase each matching infantry/marine roll by 1

12. La plancia di combattimento

La plancia di combattimento è un aiuto per tenere il conto delle unità impegnate in combattimento e dei tiri di dado necessari all'attacco e alla difesa.

Diagramma 5. la plancia di combattimento



SCOPO DEL GIOCO

Per vincere la guerra, è necessario:

- Se siete il Giappone potete vincere in due modi:
 - dovete occupare una delle capitali Alleate (India, New South Wales o USA) e tenerla fino al vostro turno successivo, mantenendo il controllo del Giappone oppure
 - dovete accumulare 22 Punti Vittoria; il Giappone guadagna un Punto Vittoria per ogni 10 IPC incassati alla fine di ogni turno (ad esempio se ricevete 12 IPC potete segnare 1 Punto Vittoria, se ne ricevete 29 segnerete 2 Punti Vittoria)
- Se siete uno degli Alleati potete vincere in due modi:
 - dovete occupare il Giappone e tenerlo fino al vostro turno successivo, mantenendo il controllo della vostra nazione (il giocatore britannico deve controllare sia l'India sia il New South Wales). In questo caso gli Alleati vincono come squadra, non vince solo il giocatore che ha occupato il Giappone.
 - Oppure dovete impedire al Giappone di guadagnare Punti Vittoria in un turno; quindi dovete ridurre le sue entrate a 9 IPC o meno.

SEQUENZA DI UN TURNO DI GIOCO

Durante il vostro turno dovete seguire le nove Fasi di gioco descritte di seguito; quando le avrete completate il turno è finito e la mano passa quindi al prossimo giocatore. Quando ogni giocatore ha completato la sequenza delle fasi di gioco, un turno si considera concluso. Ci vorranno sicuramente diversi turni di gioco per terminare la partita.

Ordine di gioco

1. Il Giappone gioca per primo.
2. La Gran Bretagna gioca per seconda (con India e Australia).
3. Gli USA giocano per terzi (con la Cina).

Quest'ordine è ripetuto per tutta la durata del gioco.

Fasi

Durante un turno un giocatore esegue le seguenti azioni in quest'ordine:

1. Acquisto di unità belliche
2. I caccia in CAP atterrano
3. Movimento di Combattimento
4. Risoluzione del Combattimento
5. Modifiche alla Carta di Produzione Nazionale
6. Movimento di Non Combattimento
7. Piazzare nuove unità belliche sulla plancia di gioco
8. I sottomarini immersi riemergono; le corazzate danneggiate tornano "in piedi"
9. Raccogliere gli IPC

Osserviamo che un giocatore può decidere di non fare alcune di queste azioni o può non essere in grado di farne altre.

Spieghiamo in dettaglio le azioni.

FASE 1. ACQUISTO DI UNITÀ BELLICHE

Durante questa fase si possono acquistare unità belliche usando gli IPC posseduti; le unità verranno piazzate durante la fase 7 "Aggiungere nuove unità belliche sulla plancia di gioco".

I costi unitari sono mostrati sulle CRN: per esempio un caccia costa 12 IPC.

Per acquistare delle unità belliche dovrete:

1. Scegliere le unità da acquistare
2. Sommare il loro costo totale e pagare i relativi IPC alla banca
3. Sistemare le unità sulla vostra Carta di Produzione Nazionale. Le unità rimarranno lì sino all'azione 7 del vostro turno.

Non è obbligatorio acquistare nuove unità, gli IPC che avete possono essere tenuti e spesi in turni successivi.

Nota: L'assenza di un pezzo che rappresenta un'unità non vi impedirà di acquistarla; potete sostituirlo, ad esempio, con un foglietto di carta con il tipo di unità scritto sopra.

Nazioni

Gran Bretagna: l'India e l'Australia comprano e piazzano le loro unità in modo indipendente; quindi i relativi IPC vanno tenuti separati.

Cina: gli USA controllano tutte le entrate della Cina con queste differenze.

- IPC: la Cina non riceve IPC ma riceve un'unità di fanteria per ogni territorio che abbia un valore in IPC, controllato dalla stessa Cina all'inizio del turno. Inoltre se la Strada per la Birmania (Burma Road) è aperta (vedi avanti), la Cina riceve un'altra unità di fanteria. Le nuove unità cinesi verranno piazzate sempre in Szechwan.

- Strada per la Birmania (Burma Road): Questa strada si considera aperta finché nessuno di questi territori è in mano giapponese: India, Birmania, Yunnan e Szechwan.

- Unità di fanteria: Le unità di fanteria cinese sono identiche alle altre unità di fanteria, ma non possono essere caricate sulle navi da trasporto.

Nota: Il giocatore americano deve, a questo punto del gioco, controllare quante unità di fanteria cinese deve ricevere. Le terrà da parte per piazzarle nella fase 7.

FASE 2. I CACCIA IN PATTUGLIA AEREA (CAP) ATTERRANO

Le Pattuglie Aeree (CAP) sono una nuova regola che permette di far decollare dei caccia durante la fase 6 e di farli atterrare durante la fase 2 del turno successivo. Un caccia in CAP può atterrare in ogni territorio terrestre adiacente alla zona marina dove si trova o ogni portaerei o isola che si trova nella zona marina. Se non può atterrare si considera

perso. Dopo aver atterrato può muoversi normalmente durante questo turno. Si veda anche a pag. 32.

FASE 3. MOVIMENTO DI COMBATTIMENTO

In questa fase potete muovere le vostre unità in zone occupate dal nemico oppure fuori da zone occupate dal nemico.

Controllo dei territori e delle zone marine **Territori**

L'ultimo giocatore che aveva unità terrestri presenti in un territorio è quello che lo controlla. Se il territorio non era uno di quelli controllati originalmente da quel giocatore, un NCM va piazzato sul territorio per indicare chi lo controlla. Un giocatore può controllare un territorio anche se non ha più unità presenti.

Zone Marine

Le zone marine non vengono mai controllate e non esiste un giocatore che le controlla. Però i Centri Convoglio e le Rotte dei Convogli sono delle zone che vengono controllate come se fossero dei territori. Si veda anche a pag. 28.

Muovendo le vostre unità in zone occupate dal nemico si crea una situazione di combattimento. Non c'è limite al numero di situazioni di combattimento create, ma un'unità può partecipare solo ad una battaglia per turno. Una nazione Alleata non può mai attaccare un'altra nazione Alleata.

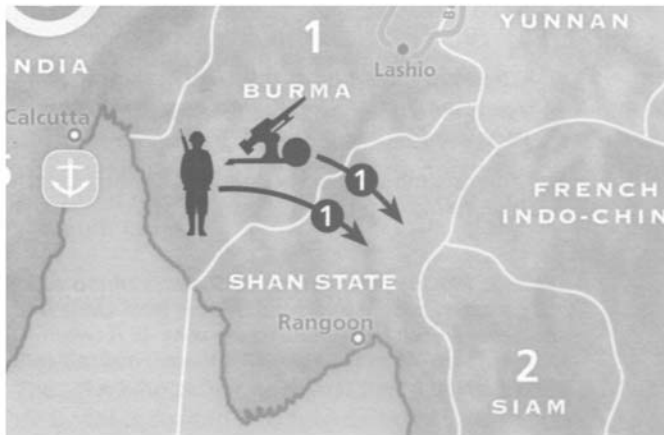
Importante: tutti i movimenti di questa fase devono essere finiti prima di passare alla risoluzione dei combattimenti.

Movimento sulla plancia di gioco

- Il movimento avviene durante le fasi di Movimento di Combattimento e Movimento di Non Combattimento di un turno.
- Il numero di spazi che ogni unità può muovere si trova sulla vostra CRN.
- Le unità terrestri si muovono solo tra territori terrestri, a meno che non siano trasportate da una nave da trasporto. Le unità navali si muovono solo in zone marine.
- Le unità aeree possono muoversi su aree terrestri o marine, ma possono atterrare solo su territori terrestri (i caccia possono anche atterrare sulle portaerei).
- Muovere un'unità da un territorio, isola, gruppo di isole o zona marina in un territorio, isola, gruppo di isole o zona marina adiacente conta come uno spazio.
- Muovere un aereo da una zona marina ad un'isola o gruppo di isole contenute nella zona marina conta come uno spazio.

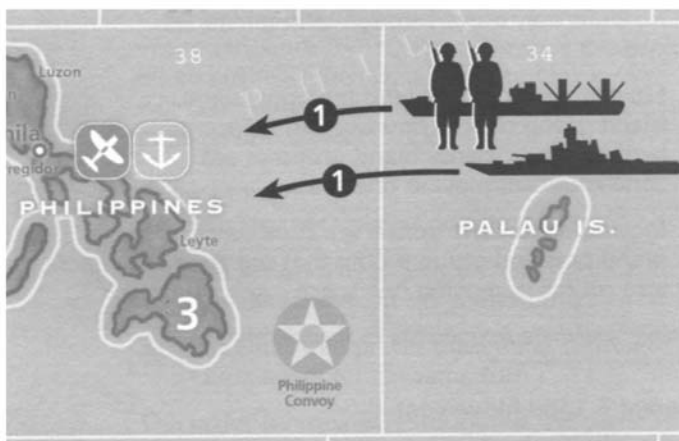
Esempio: muovere dalla Birmania allo Stato di Shan conta come un movimento.

Diagramma 6. Movimento terrestre



Esempio: muovere dalla zona marina 34 alla zona marina 38 conta come un movimento.

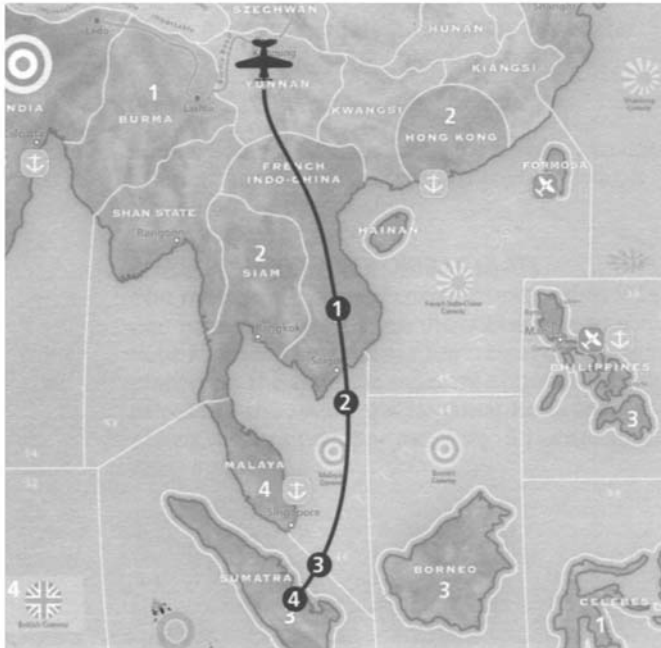
Diagramma 7. Movimento navale



- Le unità navali e quelle terrestri devono fermarsi quando entrano in uno spazio occupato da unità nemiche.
- Gli aerei possono muoversi attraverso zone controllate da unità nemiche, anche se queste sono aerei.

Esempio: muovere dallo Yunnan a Sumatra conta come quattro mosse: dallo Yunnan all'Indocina Francese, dall'Indocina Francese alla zona marina 46, dalla zona marina 46 alla 47, dalla zona 47 a Sumatra.

Diagramma 8. Movimento aereo



Alcune regole sul movimento

- E' possibile muovere unità in zone vuote e controllate dal nemico, conquistandole senza impegnarsi in combattimento (viene considerato un movimento di combattimento ma senza fase di risoluzione).
- E' possibile muovere unità navali fuori da zone controllate dal nemico, purché queste unità si trovino nella zona all'inizio del turno, anche se questo movimento impedirà un combattimento. In altre parole, le unità navali si possono muovere da una zona occupata ad un'altra, occupata oppure no.
- Non è possibile imbarcare o sbarcare truppe da un trasporto in una zona marina che contiene unità nemiche, a meno che le unità non siano solo sottomarini immersi. Se il trasporto si muove in una zona amica o vuota, può imbarcare o sbarcare.
- Ogni volta che si vogliono muovere unità aeree, è necessario che possano atterrare in un territorio amico alla fine del loro movimento altrimenti non possono essere mosse (vedi la sezione sulle unità aeree a pag. 30).
- Ogni unità aerea che, durante questa azione, sorvola cannoni antiaerei nemici (AA), è soggetta al loro fuoco. Se l'unità sorvola più territori di questo tipo, subirà più volte questo fuoco, uno per ogni territorio (vedi anche a pag. 17).
- Le unità coinvolte in un Assalto Anfibo sono mosse ora. Gli Assalti Anfibi sono spiegati a pag. 20.
- Le unità aeree coinvolte in una Missione di Bombardamento Strategico (SBR) sono mosse durante questa fase. Gli SBR sono spiegati a pag. 25.

BASI AEREE

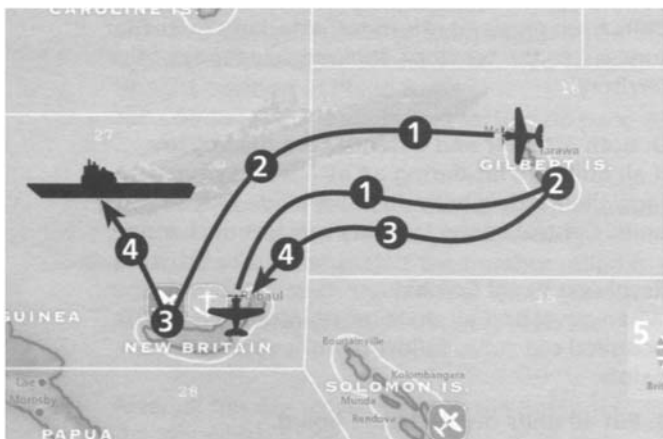
Come detto in precedenza, le basi aeree permettono un “bonus” di movimento alle unità amiche.

Basi Aeree: le unità aeree che volano da o verso un territorio che ospita una base aerea amica, non sprecano un movimento per spostarsi tra il territorio e la zona marina, in cui si trova la base, o a cui è adiacente.

Gli aerei nemici non possono ovviamente avvalersi di questa possibilità.

Esempio: Un caccia può volare dalla Nuova Bretagna alla zona marina 16 in una sola mossa, e quindi sulle Isole di Gilbert, combattere e ritornare per la stessa via (usando le sue quattro mosse). Al contrario un caccia basato sulle Isole di Gilbert non può attaccare la Nuova Bretagna, perché gli serve un movimento per andare nella zona 16, un altro per passare nella 27 e un terzo per attaccare la Nuova Bretagna. Avrebbe solo un movimento per atterrare e ciò è possibile solo se una portaerei amica si trova nella zona 27.

Diagramma 9. Basi aeree



FASE 4. RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Tutti i movimenti di combattimento devono essere finiti prima di passare a questa fase. Il combattimento si risolve tirando dei dadi, ovvero “sparando”. Una volta che questa azione è iniziata nessuna nuova unità bellica può essere portata in battaglia come rinforzo. Ogni situazione di combattimento viene risolta separatamente, zona per zona, nell'ordine scelto dall'attaccante. (Gli SBR sono i primi ad essere risolti, vedi a pag. 25).

Combattimento terrestre

Quando unità terrestri o aeree muovono in un territorio occupato dal nemico, seguite la sequenza seguente.

1. Spostate le unità in combattimento sulla plancia di combattimento

L'attaccante e il difensore spostano le unità coinvolte sul proprio lato della plancia di combattimento, posizionando le unità sui simboli corrispondenti. La forza in attacco e in difesa di ogni unità è mostrata sulla plancia di combattimento e anche sulla CRN.

2. I cannoni antiaerei (AA) sparano ad ogni aereo

Se l'attaccante sta usando degli aerei e il difensore ha dei cannoni AA, allora quest'ultimi sparano per primi. Ovviamente cannoni AA trasportati su navi da trasporto non possono sparare.

- Il difensore tira un dado per ogni aereo che sta attaccando.
- Per ogni "1" un aereo è abbattuto e viene immediatamente rimosso (a scelta del proprietario dell'aereo); l'aereo non ha possibilità di contrattacco.
- Indipendentemente dal numero di cannoni AA in un territorio, viene tirato solo un dado per aereo.

3. L'attaccante spara

L'attaccante spara per primo, ovvero tira un dado per ogni unità che attacca.

Esempio: Un'unità di fanteria che ottenga un "1" sul dado colpisce un'unità del difensore (scelta dal difensore).

Esempio: Un caccia che ottenga un "1", "2" o "3" colpisce un'unità del difensore (scelta dal difensore).

Dopo aver registrato tutte le unità colpite, il difensore le sposta dalla plancia di combattimento. Queste unità perse avranno la possibilità di sparare a loro volta, perché il combattimento si considera simultaneo.

Importante: i cannoni AA e i Complessi Industriali non possono essere scelti come perdite.

4. Il difensore spara a sua volta

Dopo che l'attaccante ha concluso il suo fuoco, il difensore tira un dado per ogni unità in difesa, comprese quelle rimosse dalla plancia di combattimento. Le unità rimosse conservano intatto il loro valore difensivo, "2" o meno per la fanteria e così via.

Esempio: Un'unità di fanteria che ottenga un "1" o "2" colpisce un'unità attaccante (scelta dall'attaccante).

Primo turno del Giappone

Durante il primo turno di gioco del Giappone, tutte le unità Alleate si difendono solo con un tiro di valore "1". Fanno eccezione le unità che si difendono nei territori della Cina, che usano il loro tiro di difesa normale.

5. Rimuovere tutte le perdite

A questo punto l'attaccante rimuove dalla plancia di combattimento tutte le unità perse e il difensore rimuove le sue unità perse.

6. I passi da 3 a 5 si ripetono finché:

A L'attaccante si ritira

Le unità terrestri dell'attaccante si possono ritirare solo in un territorio che era sotto il controllo dell'attaccante all'inizio del turno e da cui almeno una di esse proveniva. Tutte le unità terrestri devono ritirarsi nello stesso territorio.

Le unità aeree si possono ritirare su qualunque territorio, isola, gruppo di isole o portaerei amica che erano sotto il controllo dell'attaccante all'inizio del turno. Queste unità sono però soggette al fuoco antiaereo se passano su territori nemici con cannoni AA.

Le unità del difensore tornano dalla plancia di combattimento al territorio.

Nota: solo l'attaccante può ritirarsi.

B L'attaccante è distrutto

La battaglia è finita. Le unità del difensore tornano dalla plancia di combattimento al territorio.

C Il difensore è distrutto

La battaglia è finita. Le unità dell'attaccante tornano dalla plancia di combattimento al territorio.

D Entrambi sono distrutti

La battaglia è finita ma il territorio rimane nelle mani del difensore.

Combattimento navale

Quando unità navali o aeree muovono in una zona marina occupata dal nemico, seguite la sequenza seguente.

1. Spostate le unità in combattimento sulla plancia di combattimento

L'attaccante e il difensore spostano le unità coinvolte sul proprio lato della plancia di combattimento, posizionando le unità sui simboli corrispondenti. La forza in attacco e in difesa di ogni unità è mostrata sulla plancia di combattimento e anche sulla CRN.

Osservate che c'è una posizione apposita per le navi da trasporto che attaccano, anche se queste non hanno un valore di attacco. Questo perché il trasporto può essere scelto come perdita in caso di contrattacco riuscito del difensore.

2. I sottomarini attaccanti colpiscono per primi o si immergono

I sottomarini attaccanti possono colpire prima di ogni altra unità (ma non possono mai sparare ad unità aeree). Per farlo l'attaccante tira un dado per ogni sottomarino che attacca: per ogni "2" o "1", il difensore subisce una perdita, che viene immediatamente rimossa dal gioco e non ha possibilità di contrattacco.

Nota: questa capacità dei sottomarini non può essere usata se nella battaglia è presente un cacciatorpediniere nemico.

I sottomarini possono immergersi invece di attaccare. Un sottomarino immerso viene girato su un fianco per indicare che è immerso. Non può attaccare né essere attaccato durante questo turno e torna in posizione “diritta” durante la fase 8.

Si veda anche la sezione sui sottomarini a pag. 43.

3. L'attaccante spara

L'attaccante tira un dado per ogni unità che attacca (eccetto quei sottomarini che hanno già attaccato o sono immersi).

Dopo aver registrato tutte le unità colpite, il difensore le sposta dalla plancia di combattimento. Queste unità perse avranno la possibilità di sparare a loro volta, perché il combattimento si considera simultaneo.

Importante: Se un trasporto viene colpito, ogni unità a bordo “va a picco” con la nave e non può essere scelta come possibile perdita.

4. Il difensore spara a sua volta e/o si immerge

Dopo che l'attaccante ha concluso i suoi colpi di fuoco, il difensore tira un dado per ogni unità in difesa, comprese quelle rimosse dalla plancia di combattimento. Le unità rimosse da quest'area conservano il loro valore difensivo, “2” o meno per la fanteria e così via.

I sottomarini in difesa si possono immergere invece di contrattaccare. Il sottomarino viene “girato” sul fianco per indicare che si è immerso. Esso non può attaccare né essere attaccato durante questo turno e torna in posizione “diritta” durante la fase 8.

Nota: i sottomarini sono le uniche unità belliche che si possono ritirare da una battaglia quando vengono utilizzati in difesa.

Sono necessari due colpi per affondare una Corazzata

In aggiunta alla loro forza in attacco ed in difesa, le Corazzate devono essere colpite obbligatoriamente due volte durante la stessa battaglia per poterle eliminare. Al primo colpo la Corazzata viene “girata” per indicare che è stata colpita. Al secondo colpo viene eliminata. Se non dovesse ricevere un secondo colpo durante la battaglia il danno si considera riparato e verrà rimessa in posizione “diritta” alla fine del turno di combattimento.

5. Rimuovere tutte le perdite

A questo punto l'attaccante rimuove dalla plancia di combattimento tutte le unità perse e il difensore elimina le sue unità perse, riponendole nella scatola.

6. I passi da 2 a 5 si ripetono finché:

A L'attaccante si ritira o si immerge

Le unità navali dell'attaccante si possono ritirare solo in una zona marina adiacente ed amica e da cui almeno una delle unità proveniva. Tutte le unità navali devono ritirarsi nella

stessa zona marina. Le unità attaccanti non possono ritirarsi in una zona marina che contiene un'unità nemica, anche se provenivano da quella zona all'inizio del turno.

L'attaccante non può ritirarsi da una zona marina che contiene solo sottomarini immersi; in questo caso la battaglia si considera terminata.

Un sottomarino attaccante può immergersi nella stessa zona marina invece di ritirarsi; un sottomarino immerso viene girato su un fianco per indicare che è immerso. Non può attaccare né essere attaccato durante questo turno e torna in posizione "diritta" durante la fase 8.

NOTA: solo l'attaccante può ritirarsi; le unità del difensore che sono sopravvissute vengono riportate nella zona marina di inizio battaglia. Però sia l'attaccante sia il difensore possono far immergere i loro sottomarini.

B L'attaccante è distrutto o si è immerso

La battaglia è finita. Le unità superstiti del difensore tornano dalla plancia di combattimento nella zona marina.

C Il difensore è distrutto o si è immerso

La battaglia è finita. Le unità superstiti dell'attaccante tornano dalla plancia di combattimento nella zona marina.

D Entrambi sono distrutti o si sono immersi

La battaglia è finita. I sottomarini immersi tornano dalla plancia di combattimento nella zona marina, la quale rimane nelle mani del difensore.

E Le unità rimanenti non possono combattersi

Se alla fine della battaglia rimangono solo sottomarini e aerei la battaglia si considera terminata. Tutte le unità tornano dalla plancia di combattimento nella zona marina.

Assalto Anfibio

Un Assalto Anfibio è un attacco contro un territorio costiero, un gruppo di isole o un'isola nemica da unità terrestri portate lì da navi da trasporto o da un cacciatorpediniere giapponese.

Cacciatorpediniere giapponesi

Un cacciatorpediniere giapponese può trasportare un'unità di fanteria. Mentre sta svolgendo questa attività si comporta esattamente come una nave da trasporto per quanto riguarda lo sbarco e l'imbarco. Se il cacciatorpediniere è affondato, anche l'unità di fanteria è persa.

Movimento

Durante il movimento di combattimento l'attaccante deve dichiarare che vuole effettuare un Assalto Anfibio e su quale territorio. Non potrà cambiare territorio in seguito anche se potrà rinunciare (durante la fase 4). Ogni nave da trasporto deve sbarcare le truppe tutte nello stesso territorio; due diverse navi da trasporto possono però sbarcare anche in territori diversi. Un singolo Attacco Anfibio può essere anche fatto da due zone marine diverse verso lo stesso territorio.

Le unità terrestri presenti nei territori confinanti possono anch'esse partecipare all'Assalto Anfibio; così pure unità aeree, e anche le navi corazzate e i cacciatorpediniere presenti nella stessa zona marina del trasporto.

Un Assalto Anfibio è identico ad una normale battaglia terrestre ma le unità terrestri (anche quelle che provengono da un eventuale territorio adiacente) perdono la possibilità di ritirarsi. Le unità aeree possono ritirarsi normalmente.

Sbarcare o imbarcare un'unità terrestre equivale all'intera mossa di quell'unità. L'unità non può spostarsi in altri territori dopo lo sbarco, ne può prima muovere e poi imbarcarsi durante lo stesso turno.

Le navi da trasporto che sono state impegnate in combattimento, nello stesso turno del combattimento, possono solo sbarcare o imbarcare ma non entrambe le cose. Le navi da trasporto che si ritirano da una battaglia navale durante un Assalto Anfibio non possono sbarcare durante quel turno.

Per altre informazioni sulle navi da trasporto si veda a pag. 38.

Risoluzione di un Attacco Anfibio

Dopo aver spostato tutte le unità in combattimento sulla plancia di combattimento si seguono questi passi:

1. Battaglia Navale prima di un Assalto Anfibio

Se nella zona marina dove avverrà lo sbarco sono presenti navi nemiche, queste devono essere sconfitte prima che lo sbarco avvenga. Gli aerei che verranno usati nell'Assalto Anfibio devono essere portati sul territorio che verrà attaccato prima che questa battaglia navale cominci e non potranno parteciparvi. Le unità aeree che partecipano a questa battaglia navale non potranno poi essere usate nell'Assalto Anfibio. Tutte le unità navali dell'attaccante, comprese le navi da trasporto, devono sconfiggere le navi presenti nella zona prima di sbarcare le truppe. Se in questa battaglia una nave da trasporto o un cacciatorpediniere giapponese vengono affondate, anche le unità trasportate sono perse.

Nota: dopo la battaglia navale l'attaccante può rinunciare all'Assalto Anfibio ma non ridirigerlo ad un altro territorio.

Nota: se l'attaccante perde la battaglia navale o decide di ritirarsi, tutte le unità aeree scelte per la battaglia terrestre (l'Attacco Anfibio) devono comunque fare almeno un turno di combattimento.

2. Le navi corazzate e le cacciatorpediniere attaccanti sparano per prime.

Se non c'è stata una battaglia navale, allora le corazzate e le cacciatorpediniere possono eseguire il fuoco di copertura. Questo è un fuoco di supporto per coprire lo sbarco, costituito da un solo colpo per ogni nave (4 o meno per la corazzate, ma 2 o meno per le cacciatorpediniere invece del solito 3 o meno). Il difensore sceglie le eventuali perdite e le rimuove dalla plancia di combattimento (potranno contrattaccare normalmente).

L'attaccante riporta sulla plancia di gioco le navi attaccanti.

Se invece c'è stata una battaglia navale questo fuoco di copertura non può essere fatto; inoltre le cacciatorpediniere giapponesi che devono sbarcare truppe non possono partecipare a questo fuoco di copertura.

3. Fuoco antiaereo

Eventuali cannoni AA in difesa fanno fuoco contro gli aerei attaccanti.

4. Battaglia terrestre

Le unità attaccanti aeree e terrestri possono sparare. Quindi il difensore può contrattaccare.

5. Si ripete il passo 4 finché l'attaccante o il difensore (o entrambi) non sono distrutti. Ricordate che solo le unità aeree si possono ritirare e solo dopo aver combattuto almeno un round.

Assalto Anfibio Esempio 1

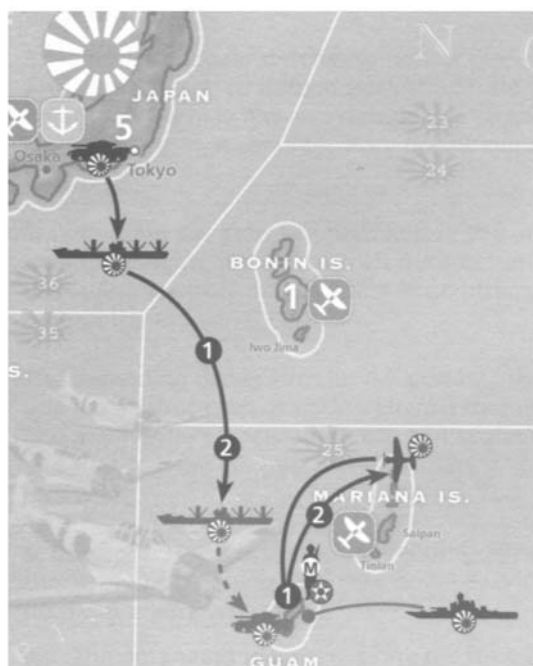
Il giocatore giapponese muove un'unità corazzata sul trasporto nella zona 25 e lo sbarca a Guam. Muove anche un caccia a Guam.

Il cacciatorpediniere nella zona 25 può fornire fuoco di copertura, perché si trova nella stessa zona marina del trasporto e non ha combattuto durante questo turno. Il suo tiro è un "3", mancando. I tiri per l'unità corazzata e il caccia sono due "5", mancando il bersaglio.

A questo punto il giocatore americano tira per la sua unità di Marines presente a Guam e realizza un "2", colpendo un'unità nemica. Il Giappone elimina l'unità corazzata.

Senza un'unità di terra che possa conquistare Guam, il Giappone ritira il caccia e termina l'attacco.

Diagramma 10. Assalto Anfibio 1



Assalto Anfibio Esempio 2

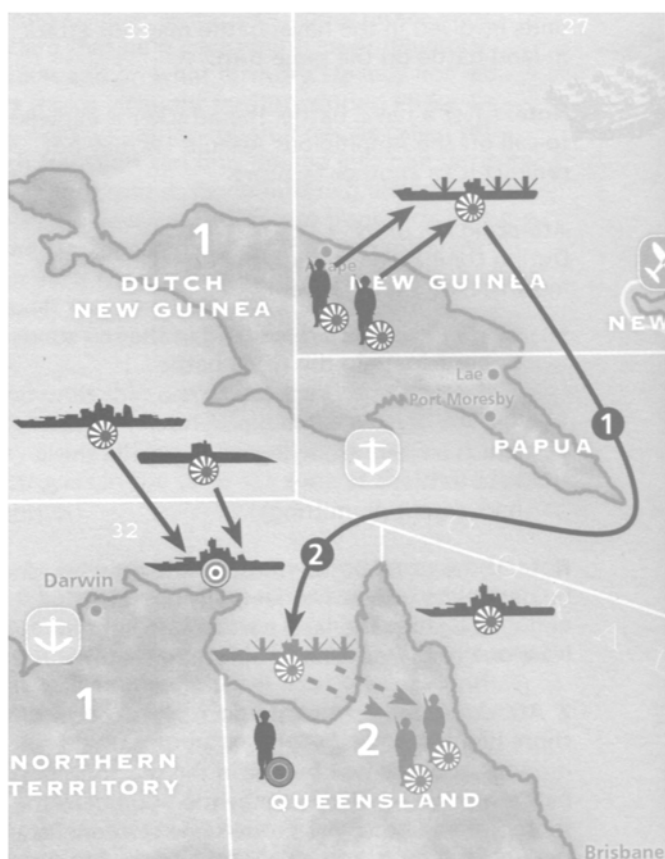
Il Giappone sta tentando un Assalto Anfibio contro il Queensland; carica due unità di fanteria su un trasporto nella zona 27 e lo muove nella zona 32 assieme ad una corazzata e un sottomarino.

Inizia la battaglia navale: il sottomarino tira un "4" (non può colpire per primo perché c'è un cacciatorpediniere tra i difensori) mancando; la corazzata tira un "4" e colpisce; il cacciatorpediniere inglese tira un "1" e colpisce. Il giocatore giapponese sceglie la corazzata come bersaglio e la "gira" su un fianco. Il giocatore inglese rimuove il cacciatorpediniere.

A questo punto può iniziare lo sbarco (come detto nelle regole, il giocatore giapponese non può ora cambiare obiettivo e sbarcare nei Territori del Nord, ad esempio). La nave corazzata, che ha partecipato alla battaglia navale, non può eseguire il fuoco di copertura. Inoltre anche il cacciatorpediniere nella zona 29 non può eseguire fuoco di copertura, perché non è nella stessa zona navale del trasporto. Il trasporto non può più muoversi perché ha partecipato al combattimento navale.

La battaglia terrestre può avere inizio: il Giappone tira un "3" e un "4", mancando, mentre la Gran Bretagna tira un "2", colpendo. Il Giappone rimuove un'unità di fanteria. A questo punto se il Giappone volesse ritirarsi non potrebbe, perché siamo in un Assalto Anfibio e quindi deve proseguire l'attacco obbligatoriamente. Sia il Giappone sia la Gran Bretagna tirano un "1", colpendo entrambe, e quindi in Queensland non rimangono più forze terrestri. Il Queensland rimane comunque nelle mani della Gran Bretagna.

Diagramma 11. Assalto Anfibio 2



Forze multi-giocatore

Quando unità Alleate di diverse nazioni sono presenti nello stesso territorio o zona marina, siamo in presenza di una forza multi-giocatore. Tali forze possono difendersi assieme, ma non possono attaccare assieme. Osserviamo che le forze indiane e australiane sono considerate entrambe della Gran Bretagna, pertanto non costituiscono una forza multi-giocatore.

Difendersi assieme

Quando unità Alleate nello stesso territorio o zona marina sono soggette ad un attacco e vengono colpite, possono scegliere di comune accordo quale unità viene colpita. Se non riescono a decidere l'attaccante sceglie. Durante il contrattacco ogni difensore agisce separatamente.

Attaccare separatamente

Quando unità Alleate nello stesso territorio o zona marina vogliono attaccare, ogni Alleato lo farà con le sue unità e durante il suo turno.

Esempio: Il Giappone muove due sottomarini nella zona 30 e affonda tre trasporti britannici. Nel turno della Gran Bretagna, vengono comprati un cacciatorpediniere ed un trasporto, che sono piazzati nella zona 30 alla fine del turno. Nel turno degli USA, il giocatore americano decide di attaccare i sottomarini giapponesi con un sottomarino e due caccia. Siccome è presente un cacciatorpediniere Alleato (quello inglese) i caccia possono attaccare i sottomarini che perdono anche la capacità di colpire per primi. Le unità britanniche non possono prendere parte alla battaglia, ma possono essere scelte come perdite. La battaglia viene combattuta normalmente: se le forze USA sono tutte distrutte o si ritirano, la battaglia non continuerà con le forze britanniche, perché non è il turno della Gran Bretagna.

Trasportare forze multi-giocatore

Una nazione Alleata può usare le sue navi da trasporto per trasportare truppe di un'altra nazione Alleata, ma rispettando i turni di gioco. Perciò si dovranno seguire questi passi:

1. Durante il vostro turno potrete imbarcare le vostre truppe su una nave da trasporto alleata
2. Il proprietario della nave la muove durante il suo turno
3. Durante un vostro turno successivo potrete sbarcare le unità.

Questo processo va seguito anche se non è necessario che la nave da trasporto si muova. Ad esempio, un'unità americana non può salire su un trasporto britannico e sbarcare nello stesso turno, indipendentemente dal fatto che il trasporto si muova o no.

Nota: le truppe cinesi non possono essere caricate sui trasporti.

Missioni di Bombardamento Strategico (SBR)

Una Missione di Bombardamento Strategico (SBR) è un attacco diretto ad un Complesso Industriale nemico, mirante a "distruggere" alcuni suoi IPC. Solo i bombardieri possono effettuare un SBR, anche se i caccia possono scortarli.

Ecco come si effettua un SBR:

1. Movimento e dichiarazione. Durante la fase di Movimento di Combattimento l'attaccante muove i suoi bombardieri in un territorio nemico dove si trova un Complesso Industriale e annuncia che intende effettuare un SBR (la plancia di combattimento non è usata per questo tipo di attacchi).

2. Invio di una scorta. Dei caccia possono scortare i bombardieri nel territorio nemico. I caccia e i bombardieri che partecipano ad un SBR non possono essere usati in un normale attacco a quel territorio.

3. Il difensore dichiara i caccia in difesa. Ogni caccia usato contro un SBR non può essere usato nella difesa da altri attacchi a quel territorio.

4. I cannoni AA sparano per primi. Prima che cominci il bombardamento, i cannoni AA e i caccia in difesa possono sparare per primi. Il difensore spara con i cannoni AA tirando un dado per ogni aereo che attacca. Ogni "1" colpisce il bersaglio.

5. I caccia si scontrano.

A. Il difensore tira un dado per ogni caccia in difesa. Ogni "2" o meno colpisce il bersaglio (i caccia si difendono con "2" contro un SBR e non con "4" come al solito).

B. L'attaccante tira un dado per ogni caccia di scorta. Ogni "1" o meno colpisce il bersaglio (i caccia attaccano con "1" durante un SBR e non con "3" come al solito). Il difensore rimuove subito le perdite.

C. L'attaccante rimuove le sue perdite (a sua scelta tra caccia e bombardieri).

Importante: a questo punto la battaglia dei caccia è finita.

6. Il bombardamento ha luogo. Viene tirato un dado per ogni bombardiere sopravvissuto; il totale è il numero degli IPC che il difensore deve restituire subito alla banca. Se non ne ha a sufficienza, restituirà tutti quelli che ha.

SBR di un Complesso Industriale giapponese

Per ogni 10 IPC resi alla banca dal Giappone a causa di un SBR Alleato, il Giappone perde un Punto Vittoria.

Esempio: il Giappone ha 19 IPC in mano e ne perde 25 a causa di un SBR Alleato; tutti i suoi IPC vengono ritirati dalla banca e il Giappone perde un Punto Vittoria.

Nota: il Giappone non può lanciare un SBR contro la Cina, perché la Cina non possiede

IPC. Se però il Giappone cattura lo Szechwan o un Complesso Industriale costruito dagli USA in qualche territorio cinese, allora gli Alleati potranno condurre un SBR su questi territori.

Durante la fase di Movimento di Non Combattimento, le unità dell'attaccante che sono sopravvissute dovranno tornare ad un base amica. I caccia del difensore dovranno atterrare nel territorio che contiene il Complesso Industriale; se questo è stato catturato, i caccia si considerano persi.

Esempio di Missione di Bombardamento Strategico

Il giocatore americano annuncia un SBR contro il Giappone. Il bombardiere nelle Isole Marianne vola sul Giappone e due caccia dalla portaerei nella zona 23 lo scortano.

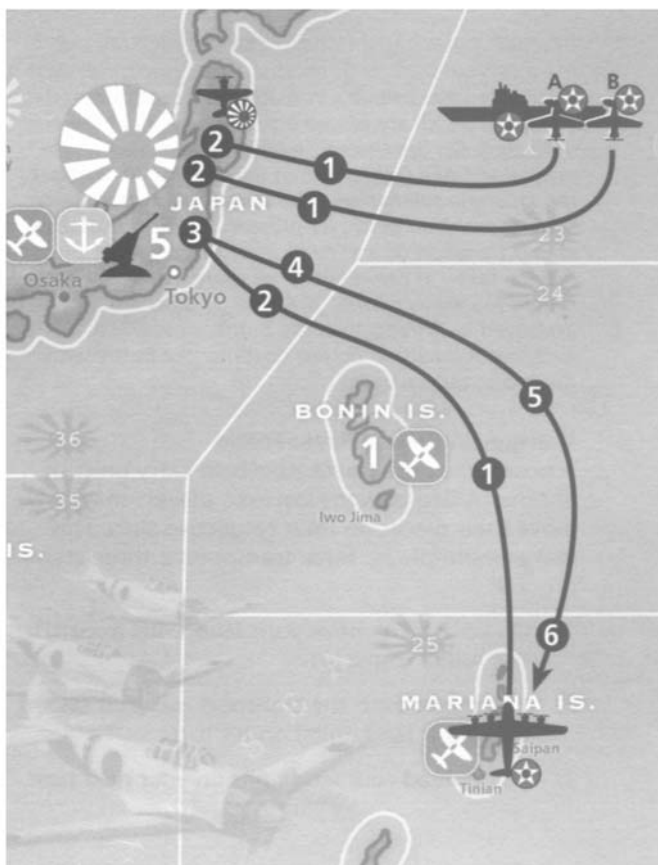
Il giocatore giapponese spara con il cannone AA e tira "1", "3" e "4", colpendo un bersaglio. Il giocatore americano sacrifica un caccia.

Quindi il giocatore giapponese si difende con un caccia; tira un "2" e colpisce ancora. Il giocatore americano risponde con un "3", che normalmente colpirebbe ma non in un SBR. L'americano sceglie il secondo caccia come perdita.

Anche se c'è ancora un caccia giapponese presente il combattimento è comunque finito e il bombardiere può colpire. Il giocatore americano tira un "6" e il giocatore giapponese consegna 6 IPC alla banca.

Durante la fase di Movimento di Non Combattimento, il bombardiere torna alle Isole Marianne con le tre mosse rimanenti.

Diagramma 12. SBR



Kamikaze (solo per il Giappone)

Il Giappone può effettuare sei attacchi kamikaze durante il gioco. Questi attacchi possono essere fatti solo nelle zone marine che contengono il simbolo dei kamikaze (cioè le zone 23, 24, 25, 35, 36 e 37) e possono essere usati durante una qualunque delle fasi di combattimento (quindi anche durante le fasi degli avversari).

Se un giocatore Alleato muove una nave in una delle zone navali prima elencate, allora il giocatore giapponese può annunciare, dopo che tutti i movimenti di combattimento sono finiti, che intende lanciare un attacco kamikaze. Un attacco di questo tipo può essere diretto contro una qualunque nave di superficie e può distruggere un elemento chiave della flotta avversaria. Il giocatore giapponese deve dichiarare quanti kamikaze sta usando e quali sono i bersagli prima di tirare i dadi.

Gli attacchi kamikaze colpiscono con 2 o meno, e, se hanno successo, colpiscono il bersaglio indicato dal giocatore giapponese.

I sottomarini non possono essere attaccati con i kamikaze.

Il segnalino giapponese, sulla Carta di Produzione Nazionale, che indica quanti attacchi kamikaze rimangono viene mosso in funzione di quanti attacchi sono stati fatti.

Se il Giappone usa un attacco kamikaze durante la fase di combattimento di un Alleato, questo conta come una battaglia navale e impedisce il fuoco di copertura durante un Assalto Anfibio.

Gli attacchi kamikaze possono anche essere usati durante una normale battaglia navale, e, in questo caso, si risolvono nel primo round di combattimento. Ogni nave affondata ha la possibilità di contrattaccare ma non contro i kamikaze, che si considerano persi durante l'attacco.

FASE 5. MODIFICHE ALLA CARTA DI PRODUZIONE NAZIONALE

A questo punto si possono piazzare o rimuovere gli NCM dalla plancia di gioco per indicare la variazioni nel controllo degli spazi.

Combattimento terrestre

Il territorio resta nelle mani del difensore o viene catturato dall'attaccante.

- Se l'attaccante si ritira il difensore conserva il territorio
- Se attaccante e difensore si distruggono a vicenda il difensore conserva il territorio
- Se l'attaccante viene distrutto dal difensore il territorio resta nelle mani del difensore
- Se il difensore viene distrutto, l'attaccante cattura il territorio solo se ha almeno un'unità terrestre sopravvissuta. Se le uniche unità rimaste all'attaccante sono degli aerei il territorio rimane ancora nelle mani del difensore.

Unità aeree

Non potete catturare un territorio solo con unità aeree. Gli aerei attaccanti non possono ne rimanere ne atterrare in uno spazio (terrestre o marino) dove vi è appena stata una battaglia.

Cattura di un territorio

Dopo avere catturato un territorio dovreste:

- A. rimuovere l'NCM del difensore se presente e sostituirlo con il vostro. Se il territorio era, all'inizio del gioco, un territorio nemico, piazzate un vostro NCM su di esso.
Liberazione di territori Alleati: Se il territorio liberato era in precedenza controllato da un giocatore Alleato, il controllo del territorio ritorna al giocatore originario e non a colui che lo ha liberato.
Nota: Le rotte di Convogli (associate con un territorio) possono rimanere sotto controllo nemico se non vengono conquistati a loro volta.
- B. Spostare le unità superstiti dalla plancia di combattimento al territorio.
- C. Tutte le unità AA e i Complessi Industriali presenti nel territorio diventano ora di proprietà dell'attaccante. Un complesso industriale che viene catturato può essere usato solo a partire dal turno successivo.

Manciuria, Shantung e Corea: Se gli Alleati riconquistano uno di questi territori, questi tornano sotto il controllo della Cina.

Siam e Indocina Francese: Se gli Alleati catturano questi territori la proprietà (e quindi l'NCM posto sul territorio) passa all'India solo se il giocatore che ha effettuato la conquista è quello britannico, altrimenti passano alla Cina o agli USA (a scelta) se il giocatore che ha effettuato la conquista è quello americano.

Rotte di Convogli e Centri Convoglio

Come detto in precedenza, le zone marine non vengono catturate o controllate in seguito ad una battaglia. Però le Rotte di Convogli e i Centri Convoglio possono essere conquistati da un attaccante o tenuti dal difensore.

Durante la fase di Movimento di Combattimento una nave con valore di attacco può entrare o passare per un Convoglio non occupato, conquistandolo.

UUUUNota: Se un sottomarino si trova, all'inizio del turno, in un Convoglio nemico non occupato, può spendere una delle sue mosse per rimanere nella zona e conquistare il Convoglio, prima di muoversi in un'altra zona marina.

Dopo una battaglia

- Se l'attaccante è distrutto, si ritira e/o si immerge, allora il controllo del Convoglio non cambia.
- Se sia l'attaccante che il difensore sono entrambi distrutti e/o immersi, allora il controllo del Convoglio non cambia.
- Se il difensore è distrutto, l'attaccante può prendere controllo del Convoglio, se ha una nave superstita. Se le uniche unità superstiti sono aerei, trasporti o sottomarini allora il controllo del Convoglio non cambia.
- Se tutte le unità rimanenti non possono attaccarsi l'una con l'altra, allora l'attaccante può prendere controllo del Convoglio se ha dei sottomarini presenti che non si sono immersi.

Se le uniche unità dell'attaccante sono degli aerei allora il controllo del Convoglio non cambia.

Cattura di una Rotta di Convogli e Centro Convoglio

Se un giocatore prende possesso di un Convoglio, dopo la battaglia seguirà i seguenti passi.

- A.** Rimuove l'eventuale NCM del difensore e piazza su esso un suo segnalino di controllo (a meno che non ne fosse l'originale proprietario).
- B.** Riporta le unità belliche superstiti nella zona marina.
- C.** Aggiorna la Carta di Produzione Nazionale.

Aggiornamento della Carta di Produzione Nazionale

Anche se gli IPC vengono riscossi alla fine del turno (fase 9), la Carta di Produzione Nazionale deve essere aggiornata non appena il combattimento è terminato.

Gli NCM vengono aggiornati come segue:

Centri Convoglio

Se il Giappone cattura un Convoglio il livello di produzione di chi lo controllava viene diminuito del valore relativo. Però il Giappone non aumenta la sua produzione di IPC. Se uno degli Alleati riconquista il Convoglio, il segnalino giapponese viene rimosso e la Carta di Produzione Nazionale viene riportata al valore precedente.

NOTA: se il difensore mantiene il controllo del Convoglio la Carta di Produzione Nazionale non andrà aggiornata.

Rotte di Convogli

Se una Rotta di Convogli viene catturata e il territorio associato è controllato dal nemico, allora la sua produzione viene diminuita. Il giocatore che ha catturato la rotta non aumenta la sua produzione di IPC.

Se una Rotta di Convogli viene catturata e il territorio associato è controllato da voi o da un vostro alleato, allora la produzione della nazione che controlla il territorio viene aumentata.

Territori

Nella maggior parte dei casi il livello di produzione dell'attaccante che ha avuto successo, viene aumentato del valore del territorio catturato (in alcuni casi il territorio non ha valore). Il livello di produzione del difensore che in questo caso ha perso viene diminuito del valore del territorio perduto. Però, nel caso in cui venga liberato uno spazio Alleato, il valore in IPC torna al possessore originale.

Nota: Se un attaccante cattura un territorio ma la relativa rotta di convogli è sotto controllo nemico, allora l'attaccante non aumenta la sua produzione di IPC. Però la produzione di IPC del nemico diminuisce.

Cattura di una Capitale Nemica

Ricordiamo che uno degli scopi del gioco è catturare una capitale nemica e tenerla sino al turno successivo (conservando il controllo della propria capitale).

Una capitale (identificata dal simbolo della nazione) si cattura allo stesso modo di ogni altro territorio: le forze nemiche vanno eliminate e almeno un'unità terrestre deve occupare il territorio. Inoltre verrà aggiornata la Carta della Produzione Nazionale. In aggiunta a ciò il giocatore perdente cede immediatamente tutti i suoi IPC al giocatore che ha catturato la capitale (questa è un'eccezione alla normale sequenza di azioni in un turno).

Se il Giappone cattura una capitale, gli IPC catturati vengono sommati a quelli normalmente guadagnati per lo scopo di conteggiare i Punti Vittoria di quel turno.

Se il Giappone è catturato, il giocatore giapponese perde un Punto Vittoria per ogni 10 IPC che deve cedere al nemico.

Nota: Se la capitale cinese (provincia di Szechwan) è catturata, il Giappone non raccoglie nessun IPC dalla Cina, perché non ne possiede. Però la Cina non può più piazzare nuove unità di fanteria, finché la capitale non è stata ripresa.

Il giocatore, la cui capitale è stata catturata, è ancora in gioco, ma non può acquistare nuove unità belliche né ricevere IPC. Può però muovere le unità già presenti e combattere. Se la capitale viene riconquistata allora è possibile ricevere gli IPC durante la fase 9.

Liberazione di un territorio Alleato

Se siete uno degli Alleati e catturate un territorio che era, alla partenza del gioco, di un altro giocatore Alleato, non ne diventate il proprietario, ma il territorio torna al giocatore originario.

Esempio: cattura di una capitale

Il Giappone ha catturato il New South Wales durante il suo turno e il giocatore britannico ha immediatamente consegnato tutti gli IPC dell'Australia al Giappone. Inoltre la Carta di Produzione Nazionale viene aggiornata: meno 5 per l'Australia e più 5 per il Giappone.

Durante il suo turno, la Gran Bretagna non può comprare nuove unità per l'Australia, ma può usare quelle già presenti. Inoltre può comprare unità per l'India. Attacca il New South Wales con due unità corazzate, una di fanteria e una di artiglieria e la riconquista.

A questo punto la Carta di Produzione Nazionale viene aggiornata (più 5 per l'Australia e meno 5 per il Giappone) e il giocatore britannico riceverà gli IPC che gli spettano per l'Australia in questo turno.

FASE 6. MOVIMENTO DI NON COMBATTIMENTO

Le unità aeree atterrano

Le unità aeree coinvolte nel Movimento di Combattimento si considerano ancora "in aria" e devono quindi "atterrare" in un territorio amico. Va ricordato che parte del movimento

(quattro spazi per i caccia e sei per i bombardieri) è stato usato durante la fase di Movimento di Combattimento.

Altre unità possono muovere

Possono anche essere mosse le unità non mosse durante la fase di Movimento di Combattimento e quelle che non hanno partecipato a battaglie; questo può servire per rafforzare posizioni difensive o territori vulnerabili, o per portare unità al fronte.

Le unità terrestri possono essere mosse in un territorio amico, entro i limiti di movimento dell'unità. Non possono essere mosse in un territorio occupato o controllato dal nemico o in territorio neutrale. Anche i cannoni AA possono essere mossi durante questa fase, ma non quelli presenti in territori catturati durante questo turno.

Le unità aeree possono essere mosse in un territorio amico, entro i limiti di movimento dell'unità. I caccia (ma non i bombardieri) possono atterrare su una portaerei amica. Non possono atterrare in un territorio occupato o controllato dal nemico o in territorio neutrale. Inoltre non possono atterrare in un territorio catturato durante questo turno. Le unità aeree non possono sorvolare i territori neutrali. Le unità aeree che volano sopra territori dotati di cannoni AA non sono soggette al fuoco antiaereo durante questa fase.

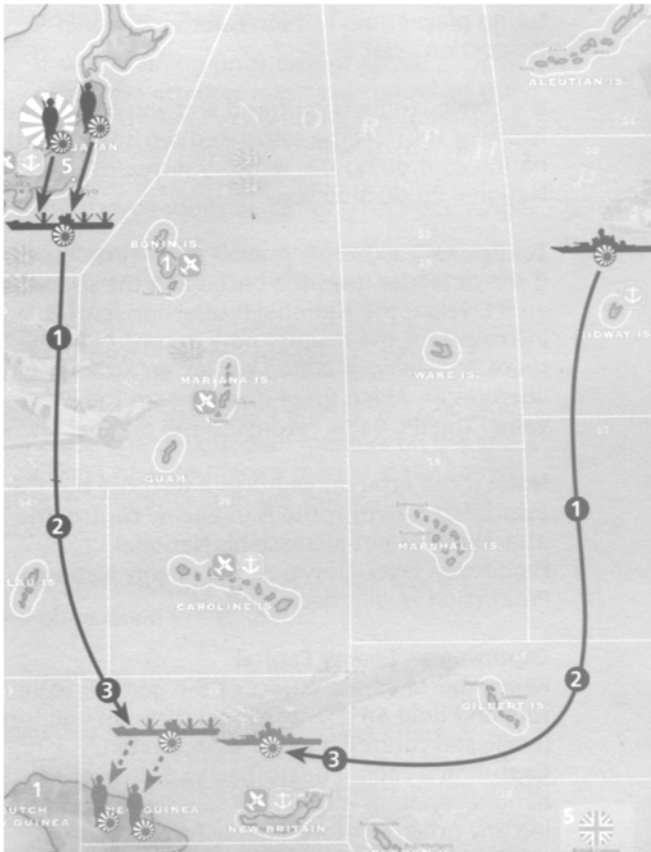
Le unità navali possono essere mosse in qualunque zona marina purché non siano presenti unità nemiche, eccetto il caso in cui le uniche unità nemiche presenti siano dei sottomarini immersi. Questo movimento non causa la conquista di Rotte di Convogli o Centri Convogli del nemico e quindi il controllo di queste zone non cambia. I trasporti che sono vicini a zone costiere possono sbarcare o imbarcare truppe.

Basi navali

Le unità navali che vengono mosse da una zona marina dove è presente una base navale amica verso una zona marina che contiene un'altra base navale amica, possono muovere di tre spazi invece che due. Queste basi navali possono essere anche state catturate durante il turno corrente.

Esempio: Il Giappone ha catturato la Nuova Bretagna e le Midway; inoltre ha un cacciatorpediniere nella zona 20 e un trasporto nella zona 36. Durante la fase 6 il Giappone può muovere il cacciatorpediniere di tre mosse nella zona 27; il trasporto può caricare due unità di fanteria e muovere nella zona 27 per sbarcare in Nuova Guinea, che era stata catturata durante un turno precedente.

Diagramma 13. Basi navali



Istituire Pattuglie Aeree (CAP)

Durante questa fase, muovendo dei caccia (che non siano ancora stati mossi) da un territorio ad una zona marina adiacente, può essere iniziata una CAP. La zona marina non deve essere occupata da unità nemiche che potrebbero causare un combattimento.

Durante il turno dell'avversario, la presenza della CAP impedisce i movimenti di tutte le navi (eccetto i sottomarini) attraverso quella zona navale. Ogni unità navale che muove nella zona deve fermarsi e combattere. Unità aeree possono essere mosse attraverso la zona senza nessun problema. Inoltre unità aeree possono essere mosse nella zona allo scopo di iniziare un combattimento con gli aerei in CAP o per attaccare un'isola interna alla zona marina. Questo attacco può essere anche parte di un Assalto Anfibio.

Come detto prima, gli aerei in CAP devono atterrare durante la fase 2, sottostando alle solite regole (territorio amico, ecc...; l'aereo si considera perso se non può atterrare). Dopo l'atterraggio un caccia che era impegnato in CAP, può muoversi normalmente.

FASE 7. AGGIUNGERE NUOVE UNITÀ BELLICHE SULLA PLANCIA DI GIOCO

Le nuove unità vengono piazzate nei territori che ospitano i Complessi Industriali. E' possibile piazzare quante unità si desiderano nella propria nazione di base; mentre in un territorio catturato, e dotato di un Complesso Industriale, il massimo di unità che possono essere piazzate è pari al valore in IPC di quel territorio.

Le unità aeree e terrestri acquistate in precedenza possono ora essere piazzate nei territori dove è presente un Complesso Industriale che sia stato controllato dall'inizio del turno. I caccia non possono essere messi direttamente su una portaerei.

Le unità navali acquistate in precedenza possono ora essere piazzate in una zona marina adiacente al territorio base della nazione (tipicamente dove c'è la capitale). Se in questa zona sono presenti unità nemiche, potrà avvenire un combattimento durante il turno del vostro avversario (a meno che non muova le sue unità fuori dalla zona).

I Complessi Industriali acquistati in precedenza dal giocatore americano possono ora essere piazzati in ogni territorio che sia stato controllato dagli USA dall'inizio del turno. Non più di un Complesso Industriale può essere piazzato in un territorio.

FASE 8. I SOTTOMARINI IMMERSI RIEMERGONO; LE CORAZZATE DANNEGGIATE TORNANO "IN PIEDI"

Tutti i sottomarini e le corazzate "girate" su un fianco, vengono rimesse in posizione "diritta".

FASE 9. RACCOGLIERE LE ENTRATE

Potete ora raccogliere le vostre entrate dalla banca basandovi sul vostro attuale livello, mostrato sulla Carta di Produzione Nazionale.

La Carta di Produzione Nazionale va mantenuta aggiornata per essere usata in questa fase, comprese le entrate pagabili al giocatore britannico per i Centri di Convogli britannici. Le entrate derivanti da tali Centri di Convogli non possono essere accumulate, ma vanno immediatamente divise tra l'India e l'Australia, a scelta del giocatore britannico.

Aggiornare i Punti Vittoria; se è il turno del Giappone, vanno aggiornati i suoi Punti Vittoria: ogni 10 IPC raccolti durante il turno viene guadagnato un Punto Vittoria. Questi IPC comprendono quelli eventualmente ceduti a seguito della cattura di una capitale Alleata.

UNITÀ BELLICHE

Capire i punti di forza e di debolezza di ogni unità bellica può essere la chiave per la vittoria.

Nota: i fattori di attacco e di difesa delle unità belliche si riferiscono al valore del dado che serve per colpire un'altra unità.

Cannoni Antiaerei



Movimento: 1 territorio per turno

Fattore di attacco: nessuno

Fattore di difesa: 1 (solo contro aerei nemici)

Costo: 5 IPC

I cannoni antiaerei (AA) sono unità terrestri che servono nella difesa contro attacchi aerei. I cannoni AA sono di colore neutro e vengono catturati dall'avversario assieme al territorio nel quale risiedono. Possono sparare una volta per ogni aereo nemico che sorvola il loro territorio durante la fase di Movimento di Combattimento.

I cannoni AA non attaccano come le altre unità terrestri e non possono neppure venire mossi in un territorio nemico come unità attaccante. Possono però essere mossi in territori amici e trasportati su navi da trasporto. I cannoni AA che sono mossi in territori alleati rimangono però di proprietà della nazione che li ha mossi lì. Per tenere traccia del proprietario originale si può usare un Segnalino di Controllo Nazionale. I cannoni AA catturati non possono essere mossi nello stesso turno in cui vengono catturati.

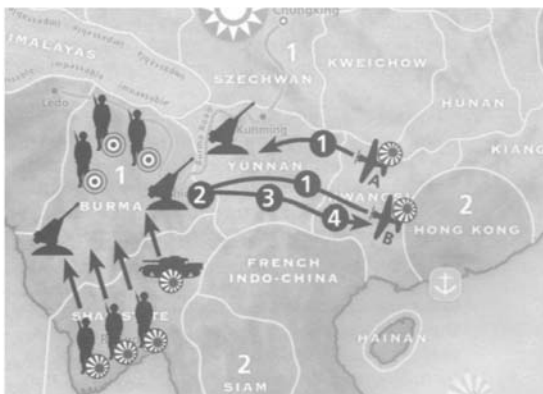
Quando unità aeree sorvolano un territorio nemico con un cannone AA, il cannone AA spara per primo (si veda anche a pag. 17).

Esempio di uso dei cannoni AA

Il Giappone invade la Birmania con un'unità corazzata e tre unità di fanteria e manda due caccia dallo Kwangsi per supporto. Nello Yunnan, sotto controllo cinese, c'è un cannone AA. Siccome i caccia sorvolano lo Yunnan il giocatore americano può tirare due volte il dado (una per aereo), realizzando un "1" e un "5". Un aereo è abbattuto e immediatamente rimosso. L'altro caccia arriva in Birmania con le unità di terra. Il giocatore britannico possiede due cannoni AA e quindi può tirare ancora per il fuoco AA: realizza un "4", mancando (tira un solo dado perché c'è un solo aereo). Il combattimento continua e i giapponesi conquistano la Birmania.

Durante la fase di Movimento di Non Combattimento il caccia superstite torna alla base e sorvola ancora lo Yunnan, ma il cannone AA non può sparare in questa fase. I due cannoni AA in Birmania sono sotto controllo giapponese e serviranno per respingere i contrattacchi Alleati. Il giocatore giapponese non li può muovere in questo turno perché ha appena catturato il territorio.

Diagramma 14. Cannoni AA



Complessi Industriali



Movimento: 0
Fattore di attacco: nessuno
Fattore di difesa: nessuno
Costo: 15 (solo per gli USA)

I complessi industriali sono speciali unità terrestri che non possono attaccare, ne difendere, ne muoversi. Inoltre non possono essere distrutti durante il gioco. I complessi industriali servono per introdurre nuove unità belliche sulla plancia di gioco. Come i cannoni AA i complessi industriali sono di colore neutro e possono essere catturati.

Le unità belliche nuove possono essere piazzate solo in territori con un complesso industriale e che sono stati controllati dall'inizio del turno. Se un giocatore controlla, dall'inizio del turno, un territorio nemico con un complesso industriale, può piazzare nuove unità belliche su di esso, ma il loro numero massimo non deve superare il valore in IPC del territorio.

Se il Giappone controlla il Complesso Industriale in Szechwan o un complesso costruito dagli USA allora può piazzare unità in quel territorio durante la fase 7.

Unità terrestri

Ci sono tre tipi di unità belliche terrestri: fanteria, artiglieria e unità corazzate. Queste unità possono partecipare solo in battaglie terrestri e solo loro possono conquistare un territorio.

Artiglieria



Movimento: 1 territorio per turno
Fattore di attacco: 2 o meno (e aumenta un'unità di fanteria a 2 o meno)
Fattore di difesa: 2 o meno
Costo: 4 IPC

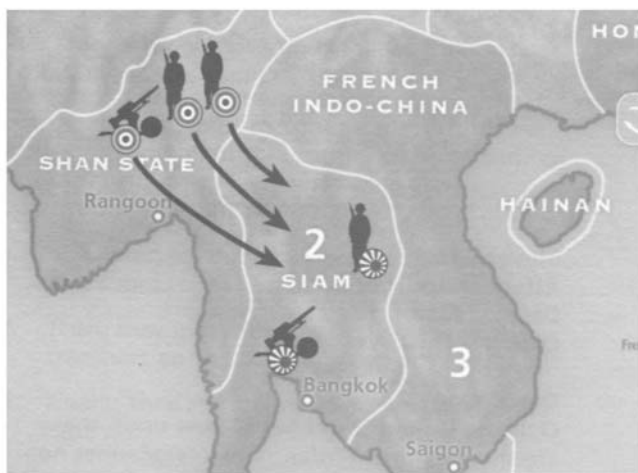
Le unità di artiglieria difendono con un 2 o meno e attaccano con un 2 o meno. In più, per ogni unità di artiglieria che attacca, un'unità di fanteria o una di Marine che sta attaccando, può colpire con un tiro di 2 o meno (invece del solito 1). Questo supporto è fatto in un rapporto uno a uno. Ad esempio, due unità di artiglieria che attaccano insieme a sei unità di fanteria, aumenteranno il valore di attacco di solo due di esse; ovvero i valori di attacco delle unità di fanteria saranno quattro 1 e due 2. Nessuna modifica si applica quando artiglieria e fanteria stanno difendendo assieme. Per ogni unità di artiglieria che attacca durante un Assalto Anfibio, un'unità di Marine può attaccare con un tiro di 3 o meno (invece di 2 o meno).

Esempio di supporto di artiglieria

La Gran Bretagna sta attaccando il Siam con due unità di fanteria e una di artiglieria. L'unità di artiglieria e una delle unità di fanteria attaccano con un tiro di "2" o meno; l'altra

unità di fanteria attacca con il solito tiro di "1". Le unità giapponesi difendono entrambe con il solito tiro di "2" o meno.

Diagramma 15. Artiglieria



Fanteria



Movimento: 1 territorio per turno

Fattore di attacco: 1 (aumenta a 2 o meno in presenza di artiglieria)

Fattore di difesa: 2 o meno

Costo: 3 IPC

Le unità di fanteria sono utili in difesa perché costano solo 3 IPC e difendono con un tiro di 2 o meno.

Marines



Movimento: 1 territorio per turno

Fattore di attacco: 1 o 2 o meno

Fattore di difesa: 2 o meno

Costo: 4 IPC (solo per gli USA)

Solo gli USA possono avere le unità di Marines, i pezzi di colore verde scuro. I Marines di solito sono come le unità di fanteria ma sono più efficaci durante gli Attacchi Anfibi, come spiegato di seguito.

- Un'unità di Marines che attacca durante un Attacco Anfibio usa un tiro di 2 o meno; questo anche se sta attaccando da un territorio adiacente, purché almeno un'unità amica stia sbarcando durante l'attacco.

- Le unità di Marines incrementano il loro tiro di attacco da 1 a 2 in presenza di artiglieria (come le unità di fanteria).
- Nel caso di Attacco Anfibio ogni unità di artiglieria incrementa il tiro di attacco di una unità di Marines da 2 a 3 (con le stesse regole di accoppiamento uno a uno della fanteria).

Unità Corazzate



Movimento: 2 territori per turno
Fattore di attacco: 3 o meno
Fattore di difesa: 2 o meno
Costo: 5 IPC

Le unità corazzate costano più della fanteria ma hanno la stessa capacità difensiva e quindi non sono la scelta migliore in difesa. Però come unità di attacco sono nettamente migliori: maggiore potere di attacco e maggiore raggio di azione.

Solitamente è possibile muovere un'unità corazzata attraverso due territori se il primo è 1 territorio amico; è però possibile muovere di 2 territori anche se il primo è in mani nemiche ma non è occupato dai nemici. Ecco come.

Il Blitz

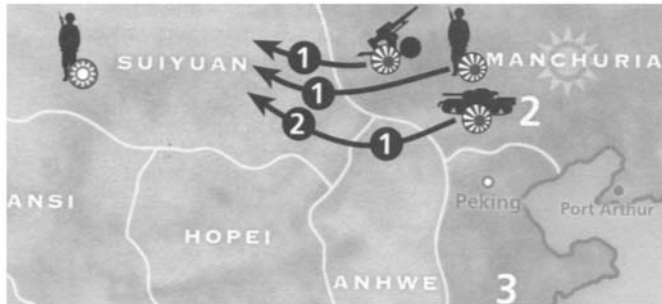
1. L'unità corazzata viene mossa in un territorio nemico ma non occupato.
2. Il territorio diventa catturato (segnato con un Segnalino di Controllo Nazionale).
3. La Carta di Produzione Nazionale viene aggiornata.
4. L'unità corazzata viene mossa nel secondo territorio. Questo può essere un territorio amico o nemico, occupato o no.

Un'unità corazzata impegnata in questa manovra può anche tornare indietro nel territorio da cui proveniva.

Nota: Un territorio nemico in cui si trovino solo cannoni AA è considerato controllato dal nemico e occupato, quindi non si può "blitzare" attraverso tale territorio. Però, al momento della risoluzione del combattimento, un'unità corazzata che sia stata mossa nel territorio ne prenderà possesso automaticamente, senza tirare dadi.

Esempio di blitz

Un'unità di fanteria e una di artiglieria giapponesi muovono dalla Manciuria al Suiyuan; un'unità corazzata "blitza" attraversando l'Anhwe (che è vuoto) e attaccando anch'essa il Suiyuan. L'Anhwe è catturato senza alcuna battaglia.



Unità navali

Ci sono cinque tipi di unità belliche navali: navi da trasporto, portaerei, navi corazzate, cacciatorpediniere e sottomarini. Le unità navali muovono di 1 o 2 spazi per turno e ognuna ha i suoi punti di forza e debolezza.

Navi da Trasporto



Movimento: 2 zone marine per turno
Fattore di attacco: 0
Fattore di difesa: 1
Costo: 8 IPC

Una nave da trasporto può portare unità terrestri attraverso zone marine e sbarcarle in territori oltremare. Può trasportare un'unità corazzata o due unità terrestri di ogni altro tipo (compresi i cannoni AA).

I trasporti possono effettuare lo sbarco in territori amici durante la fase di Movimento di Non Combattimento. Se un trasporto sbarca le truppe durante la fase di Movimento di Combattimento si ha un Assalto Anfibio (vedi a pag. 20).

Un trasporto può muoversi di 0, 1 o 2 spazi e quindi sbarcare nella stessa mossa. Le unità terrestri possono essere imbarcate prima, durante o dopo la mossa. Durante il gioco le unità trasportate vengono messe nella stessa zona marina in cui si trova il trasporto.

Esempio: Un trasporto può imbarcare un'unità di fanteria, muovere uno spazio, imbarcare un'unità antiaerea, muovere un altro spazio e sbarcare entrambe le unità, tutto nella stessa mossa.

Un trasporto può anche imbarcare due unità che si trovano in due territori differenti purché entrambi adiacenti alla stessa zona marina dove si trova il trasporto. Non è obbligatorio sbarcare le unità: un trasporto può muovere l'intera mossa e tenere a bordo il suo carico. Però, quando il trasporto compie uno sbarco, non può più muoversi. Inoltre non può

sbarcare in due diversi territori durante lo stesso turno, anche se i territori sono adiacenti alla stessa zona marina del trasporto. Un trasporto non è obbligato a sbarcare tutto il suo carico quando sta sbarcando.

Un trasporto Alleato può anche trasportare truppe Alleate (ma non Cinesi), ma il processo richiede tre passi:

1. L'unità Alleata, durante il suo turno, sale a bordo del trasporto
2. Il trasporto, durante il suo turno, muove verso la zona di sbarco
3. Durante il prossimo turno dell'unità Alleata questa può sbarcare

Altre regole che si applicano ai trasporti e alle unità trasportate sono le seguenti:

- Un trasporto può sbarcare e imbarcare nello stesso turno solo se le unità trasportate sono della stessa nazione del trasporto e il trasporto non è stato coinvolto in combattimento prima di imbarcare.
- Imbarcare o sbarcare un'unità conta come un'intera mossa di quell'unità. Perciò l'unità non può muoversi nello stesso turno in cui è sbarcata, né può muovere e poi imbarcarsi nello stesso turno.
- Un trasporto non può imbarcare o sbarcare direttamente verso un altro trasporto.
- Un trasporto che si trova, all'inizio del turno, in una zona marina che contiene anche navi nemiche, non può né sbarcare né imbarcare, a meno che non sia coinvolto in un Assalto Anfibio. Può però muoversi in una zona marina vuota o amica, nella quale può sbarcare o imbarcare. Un trasporto che esegua questa manovra non va considerato, come se fosse stato coinvolto in un combattimento.
- Un trasporto che sia stato coinvolto in un combattimento non può più muovere e può solo imbarcare o sbarcare ma non entrambe le cose.
- Un trasporto deve sbarcare tutte le sue unità nello stesso territorio; non può sbarcare un'unità in un territorio e una in un altro.
- I trasporti non possono attaccare ma possono difendersi.
- Tutte le unità a bordo di un trasporto non possono contrattaccare se il trasporto viene attaccato. Se il trasporto è affondato tali unità "vanno a fondo con la nave" e sono eliminate.

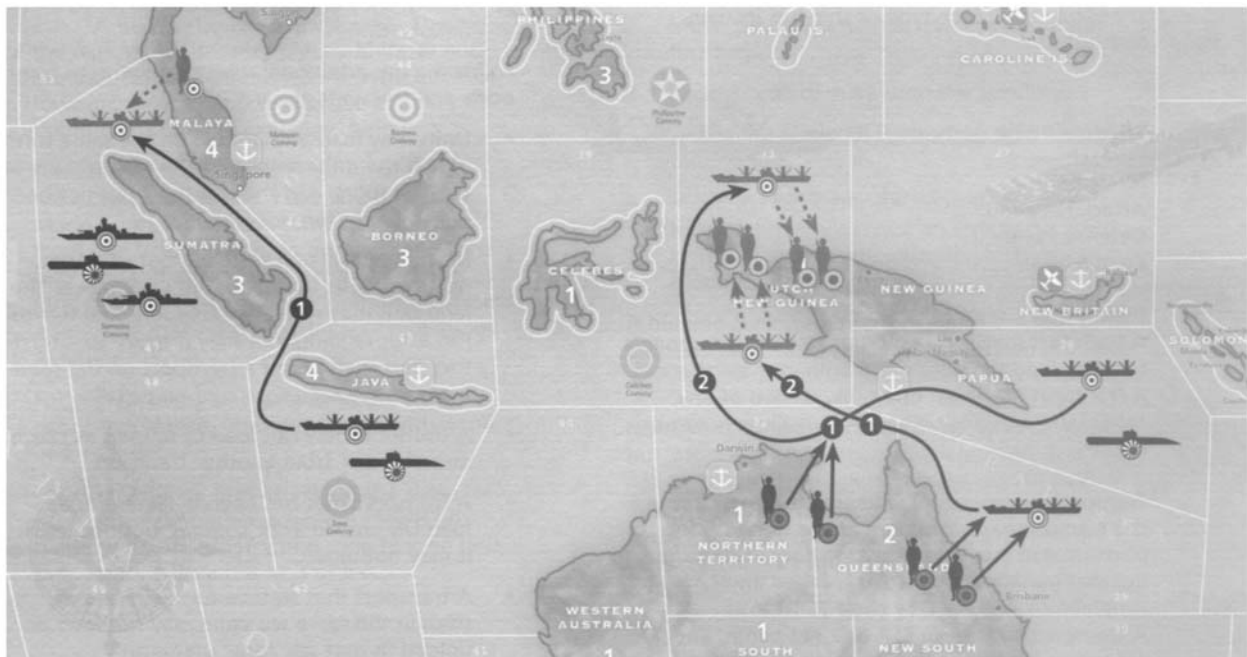
Esempio di movimento di una nave da trasporto

La Gran Bretagna, durante il suo turno, muove diverse navi da trasporto.

La nave da trasporto vicino al Queensland, nella zona 29, carica due unità di fanteria, muove nella zona 33 e le sbarca nella Nuova Guinea Olandese.

Il trasporto vicino a Papua, nella zona 28, inizia il turno in presenza di un sottomarino nemico. Non può imbarcare o sbarcare ma può muovere. Si muove nella zona 32 dove carica due unità da due territori differenti (Queensland e Territori del Nord) e le scarica nella Nuova Guinea Olandese, nello stesso turno. Un altro trasporto, nella zona 43, inizia anch'esso il turno in presenza di un sottomarino nemico. Si muove nella zona 47 per unirsi ai due cacciatorpediniere nella battaglia al sottomarino giapponese lì presente. Il sottomarino viene affondato. Il trasporto però, dato che è stato in combattimento, può imbarcare o sbarcare ma non entrambe le cose. Decide di imbarcare l'unità di fanteria che si trova in Malesia, che non potrà però essere sbarcata sino al prossimo turno.

Diagramma 17. Navi da Trasporto



Nave Corazzata



Movimento: 2 zone marine per turno
Fattore di attacco: 4 o meno
Fattore di difesa: 4 o meno
Costo: 24 IPC

Le corazzate attaccano e difendono solo nelle zone marine. Queste potenti (ma costose) unità attaccano e difendono con un tiro di 4 o meno, e devono essere colpite due volte prima di essere distrutte. Dopo essere stata colpita la prima volta, la corazzata viene posta su un fianco per indicare che è stata colpita, ma può attaccare e difendere normalmente. Se viene colpita una seconda volta, è persa. Se non viene colpita fino alla fine del turno, viene rimessa in posizione "diritta" e considerata "riparata".

Le corazzate possono anche agire da unità di supporto in caso di Attacco Anfibio (vedi a pag. 20).

Nota: se una corazzata viene colpita da un sottomarino sfruttando la sua capacità di colpire per primo, viene "girata" e può contrattaccare; se viene però colpita una seconda volta non potrà contrattaccare ma affonderà subito (si veda a pag. 19).

Portaerei



Movimento: 2 zone marine per turno

Fattore di attacco: 1

Fattore di difesa: 3 o meno

Costo: 18 IPC

Le portaerei hanno buone capacità difensive, ma difendono e attaccano solo in zone marine.

Le portaerei possono portare (o far atterrare) fino a un massimo di due caccia amici; i caccia Alleati possono atterrare o decollare da una portaerei amica durante il loro turno di gioco. Le portaerei possono essere mosse durante il turno di Movimento di Non Combattimento per permettere a caccia troppo lontani di poter atterrare.

Una vostra portaerei e i caccia (vostri o Alleati) interagiscono in modo diverso a seconda di chi sia il turno di gioco.

Il turno di gioco è vostro: potete far decollare dalla portaerei solo i vostri caccia e lo dovete fare prima di muovere la portaerei. Se il caccia non decolla prima che la portaerei si muova è considerato come carico per il resto del turno e non può più decollare né combattere e neppure essere scelto come perdita durante tutto il turno di gioco corrente. Un caccia di un vostro alleato non potrà decollare perché non siamo nel turno del vostro alleato.

Se un caccia atterra sulla portaerei, questa non potrà più muoversi durante il turno corrente.

Il turno di gioco è dell'avversario: Se la portaerei si sta difendendo da un attacco nemico, tutti i caccia a bordo possono aiutare nella difesa ed essere usati come perdite (tranne nel caso di attacco effettuato da sottomarini). Se la portaerei è distrutta dal nemico, i caccia (che non siano già decollati) devono cercare un posto dove atterrare: una portaerei amica, un'isola o un territorio amico, ma al massimo ad uno spazio di distanza. Ovviamente il territorio deve essere stato controllato (da voi o da un vostro alleato) dall'inizio del turno. Se i caccia non possono atterrare, sono considerati distrutti.

Esempio di movimento di portaerei

Il giocatore americano vuole attaccare la forza navale giapponese nella zona 24. I caccia volano verso la zona, decollando in anticipo dalla portaerei.

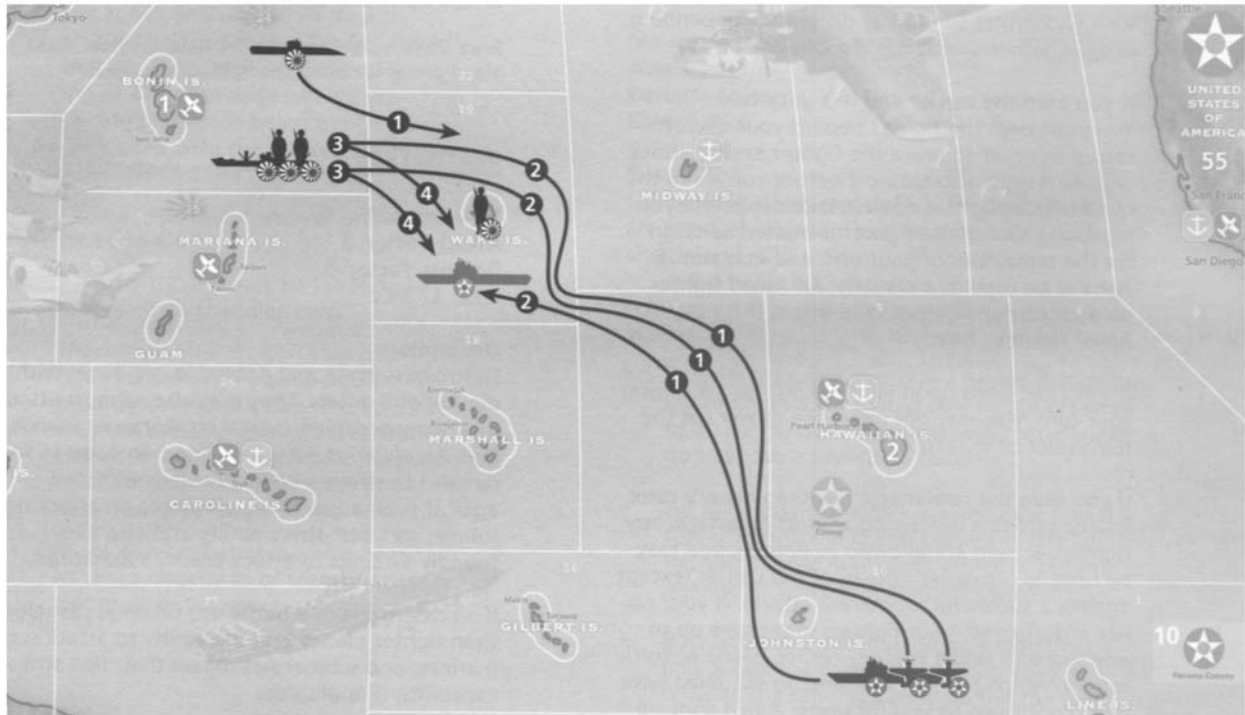
Il giocatore americano tira un "4", mancando, e un "2", colpendo. Il Giappone sceglie il trasporto come perdita, perché un caccia non può attaccare un sottomarino. Le unità a bordo sono perse. Il contrattacco del trasporto è un "2", mancando, e il sottomarino non può contrattaccare perché non può attaccare unità aeree.

Siccome un sottomarino non può attaccare i caccia la battaglia è finita. I caccia devono trovare un posto dove atterrare. Durante la fase di Movimento di Non Combattimento la portaerei segue i caccia sino alla zona 19. I caccia possono ora muovere uno spazio e atterrare sulla portaerei.

Durante il turno del Giappone, il sottomarino muove nella zona 19 per attaccare la portaerei. Usando la possibilità di colpire per primo, il sottomarino riesce ad affondare la

portaerei. Gli aerei non possono essere scelti come perdite e non possono attaccare, perché siamo in presenza di un sottomarino. Inoltre devono trovare un posto dove atterrare in un raggio di un solo spazio, perché non hanno potuto decollare, non essendo il loro turno; ma, purtroppo, ci sono solo zone marine e territori giapponesi nel raggio di uno spazio e quindi i due caccia sono considerati persi.

Diagramma 18. Portaerei



Cacciatorpediniere



Movimento: 2 zone marine per turno

Fattore di attacco: 3 o meno

Fattore di difesa: 3 o meno

Costo: 12 IPC

I cacciatorpediniere attaccano e difendono solo nelle zone marine. Possono anche agire da unità di supporto in caso di Attacco Anfibio (vedi a pag. 20).

I cacciatorpediniere sono particolarmente efficaci contro i sottomarini: negano loro la capacità di attaccare per primi e permettono alle unità aeree amiche di attaccarli. Ovviamente se, durante una battaglia, tutte le cacciatorpediniere presenti vengono affondati, i sottomarini recuperano la loro abilità di attaccare per primi e gli aerei non possono più attaccarli.

Quando sono impegnati nel supporto ad un Assalto Anfibio colpiscono con un 2 o meno, anziché con un 3 o meno come al solito.

Cacciatorpediniere giapponese

Un cacciatorpediniere giapponese può trasportare un'unità di fanteria. Quando sta sbarcando o imbarcando è soggetto alle stesse regole delle navi da trasporto, che vengono riportate qui sotto:

- Un cacciatorpediniere giapponese può trasportare un'unità di fanteria e sbarcarla.
- L'unità può essere sbarcata in un territorio amico durante la fase di Movimento di Non Combattimento. Se viene sbarcata durante la fase di Movimento di Combattimento in un territorio nemico si ha un Assalto Anfibio (vedi a pag. 20).
- Un cacciatorpediniere giapponese che sbarca un'unità durante un Assalto Anfibio non può partecipare al fuoco di copertura dello sbarco. Può però partecipare in un'eventuale battaglia navale che precede lo sbarco.
- Un cacciatorpediniere può muoversi di 0, 1 o 2 spazi e quindi sbarcare nella stessa mossa. L'unità di fanteria può essere imbarcate prima, durante o dopo la mossa. Durante il gioco l'unità trasportata viene messa nella stessa zona marina in cui si trova il cacciatorpediniere.
- Quando il cacciatorpediniere sbarca il suo carico, non può più muovere.
- Un'unità di fanteria può imbarcarsi e sbarcare nello stesso turno.
- Imbarcare o sbarcare un'unità conta come un'intera mossa di quell'unità. Perciò l'unità non può muoversi nello stesso turno in cui è sbarcata, ne può muovere e poi imbarcarsi nello stesso turno.
- Un cacciatorpediniere non può imbarcare o sbarcare direttamente verso un altro cacciatorpediniere o trasporto.
- Un cacciatorpediniere che sia stato coinvolto in un combattimento non può più muovere e può solo imbarcare o sbarcare ma non entrambe le cose.
- Un cacciatorpediniere che si trova, all'inizio del turno, in una zona marina che contiene anche navi nemiche, non può ne sbarcare ne imbarcare, a meno che non sia coinvolto in un Assalto Anfibio. Può però muoversi in una zona marina vuota o amica, nella quale può sbarcare o imbarcare. Un cacciatorpediniere che esegua questa manovra non va considerato come se fosse stato coinvolto in un combattimento.
- Un'unità a bordo di un cacciatorpediniere non può contrattaccare se il cacciatorpediniere viene attaccato. Se è affondato tali unità "vanno a fondo" con la nave e sono eliminate.

Sottomarino



Movimento: 2 zone marine per turno

Fattore di attacco: 2 o meno (capacità di colpire per primo)

Fattore di difesa: 2 o meno

Costo: 8 IPC

I sottomarini attaccano e difendono solo nelle zone marine. Non sono molto costosi, ma attaccano e difendono con 2 o meno.

Queste sono le regole che si applicano ai sottomarini:

- Quando attaccano (ma non quando difendono) hanno la possibilità di colpire per primi. In presenza di un cacciatorpediniere nemico perdono questa capacità.

- Le unità aeree non possono normalmente attaccare i sottomarini; possono però in presenza di un cacciatorpediniere. I sottomarini non possono mai né attaccare né difendere contro un'unità aerea (possono però immergersi).
- I sottomarini si possono immergere per evitare il combattimento, sia in difesa sia in attacco. Possono farlo nel corso di una battaglia e nella stessa zona marina in cui si trovano. Un sottomarino immerso viene "girato" per indicare che è immerso e non può attaccare né essere attaccato. Alla fine del turno tornerà in posizione "diritta".
- I sottomarini sono le uniche unità che si possono ritirare quando difendono.
- La zona marina in cui è immerso un sottomarino non è considerata occupata. Perciò le navi da trasporto possono muoversi nella zona o attraverso di essa senza problemi e possono imbarcare o sbarcare truppe durante la fase di Movimento di Non Combattimento.

Sottomarini Giapponesi contro Navi Alleate

Se uno dei giocatori Alleati attacca un sottomarino giapponese e altre unità Alleate sono presenti nella stessa zona marina, allora, in caso di contrattacco riuscito da parte del sottomarino, può essere scelta come perdita una qualunque delle unità Alleate.

- Se un giocatore Alleato attacca un sottomarino tedesco e altre unità Alleate sono presenti nella stessa zona marina, allora, in caso di contrattacco riuscito da parte del sottomarino, può essere scelta come perdita una qualunque delle unità Alleate.

Esempio

Turno della Gran Bretagna: La Gran Bretagna attacca un sottomarino giapponese che riesce ad immergersi. Alla fine del turno riemerge tra le navi britanniche.

Turno degli Stati Uniti: Una nave degli Stati Uniti muove nella stessa zona marina e attacca il sottomarino giapponese.

A questo punto il sottomarino, sia che sia stato colpito, sia che sia uscito indenne, può scegliere di contrattaccare. In caso di successo la perdita potrà essere scelta tra le navi britanniche o tra quelle statunitensi.

Esempio di combattimento di sottomarini

Il Giappone attacca una forza navale americana (una nave corazzata e un cacciatorpediniere) con due sottomarini, tirando due "2" e colpendo con entrambi. Il giocatore americano sceglie di assegnare un colpo alla corazzata (e la "gira") e uno al cacciatorpediniere, che quindi è affondato. Però la presenza del cacciatorpediniere fa sì che i sottomarini perdano l'abilità di colpire per primi, ovvero il cacciatorpediniere può rispondere al fuoco. Il giocatore americano tira i dadi e realizza "5" con il cacciatorpediniere mancando, e "4" con la corazzata affondando un sottomarino.

Nel secondo turno di battaglia, il sottomarino giapponese ha la possibilità di sparare per primo, perché il cacciatorpediniere è affondato. Tira un "5" e manca (se avesse colpito, la corazzata sarebbe affondata senza possibilità di contrattacco). La corazzata tira un "6" e manca. A questo punto il sottomarino si immerge, non volendo rischiare ulteriormente.

La battaglia è finita e, alla fine del turno, il sottomarino e la corazzata vengono "rimessi in piedi".

Durante il turno degli Stati Uniti la battaglia potrà riprendere a meno che le unità americane non muovano fuori da questa zona marina (durante la fase di Movimento di Combattimento).

Unità aeree

Ci sono due tipi di unità belliche aeree: caccia e bombardieri. Queste unità non possono catturare dei territori, ma possono partecipare al combattimento e poi ritornare in un territorio amico. Sono le uniche unità capaci di attaccare e difendere sia in territori terrestri sia in zone marine.

Caccia



Movimento: 4 territori o zone marine per turno

Fattore di attacco: 3 o meno

Fattore di difesa: 4 o meno

Costo: 12 IPC

I caccia sono molto forti in difesa, anche se hanno un raggio di movimento inferiore ai bombardieri. I caccia che si alzano in volo per attaccare durante la fase di Movimento di Combattimento, devono poi atterrare durante la fase di Movimento di Non Combattimento. I caccia possono scortare i bombardieri durante le Missioni Strategiche di Bombardamento (vedi a pag. 25).

Nota: tra le pedine che rappresentano i caccia troverete sia gli Hellcat sia i P-38 Lighting, sono però trattati entrambi come dei caccia.

CAP

Un caccia può impegnarsi in una Pattuglia Aerea, vedi a pag. 32.

Altre regole che si applicano ai caccia sono:

- I caccia presenti su un'isola o su un gruppo di isole non possono difendere la zona marina adiacente perché l'isola conta come una zona separata.
- I caccia non possono "suicidarsi", ovvero partire per combattere senza avere un punto preciso di atterraggio. Possono però impegnarsi in missioni rischiose. Ad esempio se la portaerei da cui sono partiti viene affondata, i caccia saranno costretti a cercare un territorio amico dove atterrare. Se non ne esiste uno, i caccia si considerano perduti.
- Quando i caccia sono impegnati in missioni rischiose come descritto prima, va dichiarato dove ogni caccia atterrerà. Non è possibile spedire un gruppo di caccia in missione, sperando che tutti trovino prima o poi un posto dove atterrare.
- Se un caccia viene mosso per l'intera sua capacità (ovvero quattro spazi) con l'intenzione di atterrare su una portaerei in seguito, allora non è più possibile ritirarlo con le altre unità (qualora ci si volesse ritirare). Se le altre unità si ritirano (e quindi si ritira anche la portaerei) il caccia si considera perduto.
- Solo i caccia possono atterrare e decollare dalle portaerei. Una portaerei può portare un massimo di due caccia. Se un caccia vuole decollare da una portaerei per attaccare, deve

farlo prima che la portaerei si muova. Quando un caccia decolla da una portaerei, la zona marina in cui si trova la portaerei non conta come uno spazio di movimento del caccia.

Nota: vedi anche le regole sulle portaerei a pag. 41.

Bombardieri



Movimento: 6 territori o zone marine per turno

Fattore di attacco: 4 o meno

Fattore di difesa: 1

Costo: 25 IPC

I bombardieri hanno una grande autonomia, ma costano più del doppio dei caccia. I bombardieri che si alzano in volo per attaccare durante la fase di Movimento di Combattimento, devono poi atterrare durante la fase di Movimento di Non Combattimento. I bombardieri possono anche condurre le Missioni Strategiche di Bombardamento (vedi a pag. 25). Non possono però fare entrambe le cose nello stesso turno.

I bombardieri devono atterrare in un territorio amico (anche un'isola) entro il loro limite di movimento. Non possono atterrare in territori appena catturati o su una portaerei. I bombardieri non possono "suicidarsi", ovvero partire per combattere senza avere un punto preciso di atterraggio.

INDICE

Differenze rispetto ad <i>Axis & Allies</i>	pag. 2
Strategia: Le linee Generali	pag. 3
Preparazione del Gioco	pag. 3
IPC (Denaro)	pag. 5
La Plancia di Gioco	pag. 5
Le Unità Belliche	pag. 8
Scopo del Gioco	pag. 11
Sequenza di un turno di gioco	pag. 11
Fase1. Acquisto di Unità Belliche	pag. 12
Fase2. I caccia in Pattuglia Aerea (CAP) atterrano	pag. 12
Fase3. Movimento di Combattimento	pag. 13
Fase4. Risoluzione del Combattimento	pag. 16
Assalto Anfibio	pag. 20
Forze multi-giocatore	pag. 24
Missioni di Bombardamento Strategico	pag. 25
Kamikaze	pag. 27
Fase 5. Modifiche alla Carta di Produzione nazionale	pag. 27
Rotte dei Convogli e Centri Convogli	pag. 28
Fase 6. Movimento di Non Combattimento	pag. 30
Pattuglie aeree (CAP)	pag. 32
Fase 7. Aggiungere nuove unità belliche sulla plancia di gioco	pag. 32
Fase 8. I sottomarini immersi riemergono; le corazzate danneggiate tornano “in piedi”	pag. 33
Fase 9. Raccogliere le entrate	pag. 33
Unità Belliche	pag. 33